CLUB Nintendo®

DEZEMBER 1997 · Jahrgang 9. · Ausgabe 6

Artikel-Nr. 5009706



NINTENDO64 Preview
- YOSHI'S STORY
- ZELDA 64
- BANJO KAZOOIE
- ETC.

GAME BOY First Look
- HERCULES
- DIE MAUS
- ETC.

NINTENDO64 Zoom In
- DIDDY KONG RACING
- BOMBERMAN 64
- LYLAT WARS
- ETC.



D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

JETZT GEHT'S RUND!

Mit deutschem Bildschirmtext

DIDDY KONG™* RACING

Diddy Kong Racing™: Über die Wellen geht's mit dem Luftkissenboot, durch die Lüfte per Flugzeug, und am Boden bleibst Du mit dem Auto. Unglaubliche 3-D-Grafiken. Aufregende Abenteuer. Rasante Wettrennen. Halt Dich gut fest - das Rumble Pak™(1) läßt Dich spüren, was Du spielst. Mach' Dich auf den Weg, denn nur Du kannst das verzauberte Königreich befreien! Diddy Kong Racing™. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64!

RUMBLE PAK™

Nintendo

NINTENDO 64

The New Dimension of Fun


HEREINSPAZIERT
HEREINSPAZIERT...
ZIRKUS ON ICE
Treten Sie ein, meine Damen und Herren – und erleben Sie eine Welt voller Wunder und Sensationen! Der erste Artist lebt normalerweise auf einer kleinen Insel im Vanille-Ozean und ist extra für diese Vorstellung zu uns in den Nintendo-Zirkus On Ice gekommen. Begrüßen Sie Yoshi, den einzigen Drachen, der mit sechs Rieseneiern gleichzeitig jonglieren kann und dabei an einem Regenschirm hängend durch die Luft schwebt. Anschließend lassen Sie sich von Link, dem Magier und Schwertkämpfer, verzaubern. Er wird Sie mit seiner einmaligen Vorstellung in das Märchenland Hyrule entführen, wo Sie auf Feen, Elfen und hübsche Prinzessinen stoßen werden. Für gute Laune sorgen dann Honigbär Banjo und seine Straußenfreundin Kazooie – beide präsentieren ihr neues Lied „Besser später, als nie!“ Mit den MYSTICAL NINJAS und FORSAKEN vertreiben Sie sich die Zeit, bis wir Ihnen den neuen Lamborghini für das Nintendo64 vorstellen werden. Nach einer kurzen Erfrischungspause wird Ihnen Nintendo ein Fest für Augen und Ohren liefern – F-ZERO 64, EXTREME G, QUEST 64 und viele andere Attraktionen werden Sie nicht nur begeistern, sondern glatt um den Verstand bringen. Für die kleinen Zuschauer präsentiert der berühmte Game Boy Pocket seine neuesten Parade-Nummern: DISNEY'S HERCULES und DIE MAUS. Zu guter Letzt werden wir Ihnen die Highlights aus der aktuellen und der vergangenen Saison präsentieren. Aus England: die Kong-Fratellis mit den Stücken DIDDY KONG RACING und DONKEY KONG LAND 3, aus Japan: BOMBERMAN 64, die Roboter-Magd Marina und die unglaublichen MISCHIEF MAKERS. Auch Großmeister Shigeru Miyamoto ist hier – natürlich mit seinem springenden Klempner Mario, den tollkühnen Wave Racers und – ganz neu – seinem intergalaktischen Streichelzoo LYLAT WARS. Sehen und staunen Sie – die Vorstellung kann beginnen!
Claude M. Moyse


WORLD OF NINTENDO
HOMEPAGE
http://www.nintendo.de
E-MAIL
redaktion@nintendo.de
REDAKTIONSFAX
06026950308
SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940
KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
GEBÜHRENFREI!
01305806

INHALT

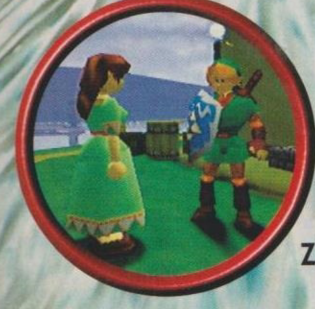
6/97

PREVIEW



Yoshi's Story: Über die hohe Kunst des Eierwerfens!

FIRST LOOK



Zelda 64: Neue Abenteuer von Zelda, Link und Ganon.

ZOOM IN

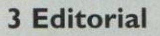


Hercules: Ein großer Held auf einer kleinen Konsole.

SPECIALS



Diddy Kong Racing: Höher, schneller und ...cooler!





RUBRIKEN



Die Maus: Hier kommt die Maus! Und das war deutsch!

NEWS FLASH

GEFANGEN IM NETZ

Nicht weniger als drei verschiedene Websites bietet Euch Nintendo of Europe mittlerweile als Anlaufstationen für Eure Surf-Trips im Internet an. Wer noch nicht da war, sollte auf diesen Pages beim nächsten Ausflug auf dem Daten-Highway unbedingt eine Rastpause einlegen. Es lohnt sich!

WWW. NINTENDO.DE

Die Mutter aller Seiten! Hier erfahrt Ihr alles das, was Ihr über Nintendo immer schon wissen wolltet. Wir zeigen Euch die aktuellen Releases und werfen auch einen Blick auf die Spiele, die in Zukunft für Aufregung sorgen werden. Im News Flash informieren wir Euch aus erster Hand über alle wissenswerten Neuigkeiten, und die noch im Aufbau befindliche Tips & Tricks-Datenbank wird so manches Spielproblem lösen. Doch das ist noch lange nicht alles, Euch erwartet noch viel, viel mehr.



Am besten, Ihr schaut mal vorbei und schreibt uns unter der E-Mail-Adresse redaktion@nintendo.de, was Euch gefällt und was man nach Eurer Meinung noch besser machen könnte.

WWW. LYLATWARS.DE

Willkommen im Lylat System! Rechtzeitig zum sensationellen Verkaufsstart des besten Weltraum-Shoot'em-Ups aller Zeiten hat Nintendo Of Europe eine Seite ins Netz gestellt, die ganz sicher designpreisverdächtig ist. Auf diesen Pages findet Ihr alles, was es über Fox McCloud und sein abgespactes Abenteuer zu berichten gibt. Detaillierte Infos zu jedem einzelnen Planeten, allen Missionen, den verschiedenen Fortbewegungsmitteln und zu den Mitgliedern des Star Fox-Teams bilden nur den Auftakt des innovativen Grafik-Gewitters. Wir bieten Euch weiterhin zwei Wettbewerbe mit tollen Preisen, den ersten Lylatianisch-Kurs der Welt und vieles, vieles mehr!



WWW. DIDDY-KONG-RACING.DE

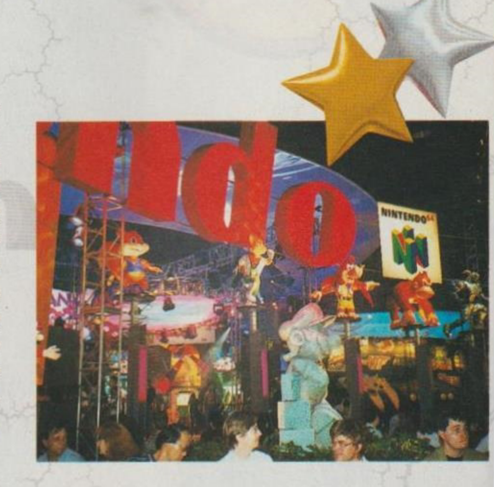


Donkey Kongs kleiner Kumpel Diddy ist wieder da und präsentiert uns ein Racing-Adventure, wie es noch keines zuvor gab. Dazu passend findet Ihr auf der Website zum Spiel natürlich alle interessanten Infos. Wir haben uns diesmal einen ganz besonderen Wettbewerb mit ganz besonderen Preisen für Euch ausgedacht. Da Diddy eine Menge neuer Freundinnen und Freunde mitgebracht hat, stellen wir die neuen Helden einzeln und ausführlich vor. So nach und nach werden wir Euch dann auch mit ein paar heißen Tips und Tricks bekanntmachen, die Ihr bei Diddy Kong Racing sicher gut gebrauchen könnt. Denn wer den bösen Wizpig im Duell besiegen will, muß mit allen Wassern gewaschen sein!

E3 COMES HOME!



Nach einem kurzen, zweijährigen Gastspiel in Atlanta wird die größte Unterhaltungselektronik-Messe der Welt, die Electronic Entertainment Expo (E3 Expo), 1999 wieder nach Los Angeles zurückkehren. Im kommenden Jahr findet die E3 vom 28. bis zum 30. Mai noch einmal im Georgia World Congress Center in Atlanta statt. Danach geht es dann zurück zu den Wurzeln an die sonnige Küste Kaliforniens. Die E3 und Los Angeles, das gehört einfach zusammen. L.A. ist die „Unterhaltungs-Hauptstadt" der Welt, alle wichtigen Vertreter der internationalen Unterhaltungsindustrie sind hier beheimatet. Ohnehin war die Messe nur nach Atlanta ausgewichen, weil in Los Angeles kein Komplex mit ausreichender Ausstellungsfläche zur Verfügung stand. Doch in der Zwischenzeit wurde das Los Angeles Convention Center so stark erweitert, daß ab 1999 genug Platz für das riesige Unterhaltungsspektakel sein wird. Egal, ob in Atlanta oder Los Angeles, Nintendo wird auch in den kommenden Jahren wieder einen der größten Messestände präsentieren und mit den neuesten Software-Hits auf der E3 Expo innovative Akzente setzen.



DAS GEILSTE ABO-GESCHENK ALLER ZEITEN!

Die Nintendo Soundtrack-Serie ist der Abräumer schlechthin! Nach dem sensationellen Run auf die Original-Soundtrack-CD zu SUPER MARIO 64, die es ja exklusiv für die Abonnenten des Club Nintendo-Magazins gab, erwartet Euch jetzt ein weiteres akustisches Erlebnis der Extraklasse. SOUND OF LYLAT heißt die neue CD zum Weltraumepos LYLAT WARS, die Euch auf eine Reise durch die Klangwelten des lylatianischen Planetensystems entführt. 42 digitale Meisterwerke bringen Weltraum-Atmosphäre in jede Bude. Und jetzt kommt der Hammer: DIESE ABGEFAHRENE CD KOSTET NIX! Ihr erhaltet sie als Geschenk zu jedem Club Nintendo POWER ABO. Ihr wißt ja, mit dem Club Nintendo POWER ABO hat der Streß ein Ende. Druckfrisch erhaltet Ihr sechs Ausgaben des Club Nintendo-Magazins direkt zu Euch nach Hause. Genaue Informationen zum POWER ABO gibt es in diesem Heft auf Seite 74.

ARE YOU READY TO RUMBLE?

Mit der Veröffentlichung des Rumble Paks hat Nintendo das Rennen um das kreativste Zubehörteil schon gewonnen, bevor der Startschuß überhaupt gefallen ist. Das Rumble Pak vermittelt ein völlig neues Spielgefühl und läßt den Spieler förmlich mit dem Geschehen auf dem Bildschirm verschmelzen. Wer sich das Weltraum-Kultspiel LYLAT WARS bereits gekauft hat oder es sich demnächst zulegen will, der darf sich über eine schöne Überraschung freuen: Jedem Spiel liegt das sensationelle Rumble Pak bei. Doch auch separat ist das Rumble Pak ab sofort im Handel zu bekommen. Für DM 39.– (unverb. Preisempfehlung) könnt Ihr Euch das coole Wackelteil holen. Batterien einlegen, Rumble Pak in den Controller stecken, Spiel starten – und schon kann die Good Vibrations-Party beginnen!



DER KALENDER DES JAHRES 1998!

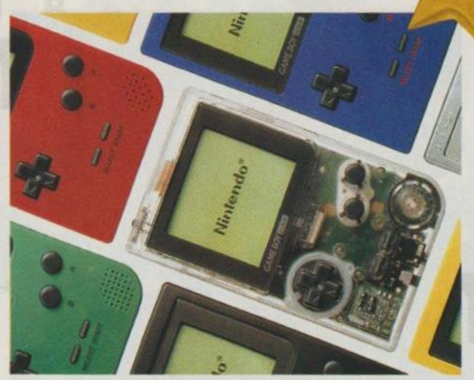
Alle Jahre wieder erreichen uns mit Beginn des Herbstes tonnenweise Briefe und Anrufe, die sich mit einem ganz speziellen Thema beschäftigen. Gibt es einen neuen Nintendo-Kalender? Unter welchem Motto steht der neue Kalender? Kostet der Kalender diesmal etwas? Wann kommt der Kalender heraus? Wird der Kalender so schön wie der letzte? Diese und viele ähnliche Fragen werden uns gestellt. Wir wollen sie auf diesem Wege gerne beantworten. Um es gleich vorwegzunehmen: Natürlich gibt es auch für das kommende Jahr einen tollen, kostenlosen Nintendo-Kalender, der jetzt bereits im Handel erhältlich ist. Unter dem Motto „World Of Nintendo64" begleiten Euch Eure liebsten Nintendo-Helden durch ein Jahr, das ganz im Zeichen der neuen Superkonsole stehen wird. Wir sind der Meinung, daß der Kalender für 1998 der schönste ist, den wir je gemacht haben. Jetzt sind wir gespannt, ob er Euch auch so gut gefällt wie uns. Allerdings ist Beeilung angesagt! Ihr solltet möglichst bald zu Eurem Nintendo-Händler flitzen, um Euer persönliches Exemplar in Empfang zu nehmen. Denn die Erfahrung der letzten Jahre zeigt, daß der kostenlose Nintendo-Kalender trotz der riesigen Auflage schnell vergriffen ist.

DAS NEUE NINTENDO-VIDEO IST DA!

Man kann über Videospiele viel schreiben und berichten, doch erst die bewegten Bilder geben einen echten Eindruck von der Qualität der neuen Nintendo-Videospielhits. Seit Mitte November ist bei Eurem Nintendo-Händler kostenlos ein Tape erhältlich, daß Euch die Augen öffnen wird. Rasante Sequenzen aus den brandheißen Games und vieles, vieles mehr erwartet Euch auf dem ca. 50minütigen Band, das Ihr Euch sofort holen solltet. Zögert nicht zu lange, sonst schnappt Euch ein anderer Nintendo-Freak das begehrte Band vor der Nase weg. Also nichts wie auf zum Nintendo-Händler!

GUNPEI YOKOI †





FARBENFROH DURCH DEN WINTER

Jedes Jahr im Winter das gleiche Trauerspiel! Regen, Nässe, Kälte, Schnee – optimales Wetter für ein kleines Spielchen vor dem Kamin (oder der Zentralheizung). Noch schlimmer kann es eigentlich nur kommen, wenn man auf verschneiten Straßen im Stau steht! Welch ein Glück, welch ein Segen, daß sich Nintendo der wintergeplagten Westeuropäer angenommen hat und extra für diesen Zweck die Game Boy Pockets in den wohlig, warmen Sommerfarben designed hat. Für coole . . . ups, Verzeihung . . . heiße Spiele ist auch gesorgt, wie Ihr im Artikel rechts von dieser News erfahrt.

NEUES FUTTER FÜ DEN GAME BOY

Nie war der Game Boy Pocket so farbenf wie heute! In sieben verschiedenen Far erstrahlt die Color Edition. Doch nicht nur Game Boys sind farbig, auch das Spieleange für den kleinen Überflieger ist vielfältiger jemals zuvor. Der Evergreen unter den Kon len wird unter der Spiele-Lawine fast erdrüc TETRIS PLUS, LUCKY LUKE, DONKEY KONG LAND HERCULES und nicht zuletzt DIE MAUS sorgen jede Menge Action auf dem Bildschirm. Au von TUROK – DINOSAUR HUNTER wird es ei Umsetzung für den Game Boy geben, HUGO steht ebenfalls in den Startlöchern. Zu alle Überfluß kommen in der Classic-Serie noch c Superhits SUPER MARIO LAND 1–3, DONK KONG, KIRBY'S DREAM LAND, DONKEY KON LAND und ZELDA – THE LEGEND OF ZELI zum absoluten Wahnsinnspreis auf de Markt. Und in der Disney Classic Serie warte DER KÖNIG DER LÖWEN und DAS DSCHUNGE BUCH auf Euch. Ihr seht, der Game Boy i lebendiger denn je!





NINTENDO RÄUMT AB!

NINTENDO64
BEST CONSOLE
ECTS AWARDS
London, September 1997



1997 – ein Jahr im Zeichen der „Power of the N"! Das Nintendo64 kam, sah, siegte und wurde bei den Videospiel-Freaks in Deutschland und der ganzen Welt zum absoluten Renner. Doch nicht nur die Fans fahren auf die Superkonsole ab. Auf der European Computer Trade Show (ECTS), die Anfang September in London stattfand, wurde Nintendo mit Auszeichnungen überhäuft. Das Nintendo64 wurde mit dem Titel „Best Console" ausgezeichnet. Dies ist die Anerkennung der Jury für die herausragende Qualität und die unendliche Rechenpower der einzig wahren Next Generation-Konsole. Doch damit noch nicht genug. Auch in der Kategorie „Console Game Of The Year" hatte Nintendo klar die Nase vorn. Ausgezeichnet wurde hier SUPER MARIO 64, das ja auch von der Fachpresse mit den höchsten Wertungen des Jahres bedacht wurde. Übrigens hat SUPER MARIO 64 nicht nur den ECTS-Award abgeräumt. Auch die Fachredaktionen des Computec-Verlags (PC GAMES, PC ACTION, SEGA MAGAZIN, MEGA FUN und N-ZONE) haben Marios ersten Auftritt auf dem Nintendo64 zum Spiel des Jahres 1997 gewählt. Der Kommentar zur Auszeichnung lautete kurz und knapp: „Ein Meisterwerk! In Sachen Grafik und Gameplay innovativ wie kein anderes Spiel!" Wir bedanken uns für die zahlreichen Lorbeeren und versprechen gleichzeitig, 1998 noch eine Schippe draufzulegen...

EIN ADVENTS-KALENDER NUR FÜR EUCH!

Mit jedem Tag kommt sie näher – die schöne Vor weihnachtszeit. Die langen, gemütlichen Winter abende im Dezember, der erste Schnee, da Schreiben des Wunschzettels... die Freude au Weihnachten steigt von Tag zu Tag. Täglich könnt Ihr ein Türchen des Adventskalenders öffnen – und das nicht nur zu Hause! Denn de Club Nintendo präsentiert Euch ab 1. Dezember den ersten Nintendo-Online-Adventskalender der Welt!!! Unter der bekannten Internet Adresse www. nintendo.de könnt Ihr jeden Tag eine neue Überraschungsfrage entdecken und tolle Preise gewinnen. Und der Kracher über haupt: Wer alle 24 Fragen beantworten kann und den richtigen Lösungssatz herausfindet kann in der großen Schlußverlosung einen genialen Superpreis gewinnen. Was dieser Prei sein wird, verraten wir noch nicht. Surft im Internet zur Nintendo-Homepage und laß Euch überraschen. Ab 1. Dezember könnt Ihr di Türchen des Nintendo-Adventskalenders öffnen Seid dabei!



DIE SPANNUNG STEIGT...

... denn Mitte November geht in Tokio die Nintendo World 1997 über die Bühne. Im Vorfeld der Nintendo-Hausmesse überschlugen sich die Spekulationen geradezu, was es denn dort alles zu sehen geben könnte. Wird das 64DD vorgestellt? Die Hinweise verdichten sich, daß das revolutionäre Speichermedium offiziell der wartenden Weltöffentlichkeit vorgestellt wird. Zwei weitere Weltpremieren werfen bereits jetzt ihre Schatten voraus: YOSHI'S STORY und ZELDA 64 werden mit Sicherheit der Nintendo World 1997 ihren ganz eigenen Stempel aufdrücken. Vorab gibt es in diesem Heft bereits exklusive Previews zu beiden Supergames. Was auch immer auf der Messe passieren wird, wir sind für Euch vor Ort und werden Euch umfassend informieren. In Ausgabe 1/97 des Club Nintendo-Magazins folgt der große Messebericht!

HURRA! DER NACHWUCHS IST DA!

Die stolze Club Nintendo-Redaktion gibt hiermit bekannt, daß der langersehnte Nachwuchs endlich eingetroffen ist. Mit immerhin 36 Jahren handelt es sich um ein mehr als ausgewachsenes Baby, es ist kerngesund und putzmunter.

Das neue Mitglied des Redaktions-Teams heißt Thomas „Thommy" Rinke und wird Euch in Zukunft mit Texten der Extraklasse verwöhnen. Thommy ist passionierter Inline-Skater und prügelt auch mal gerne einen 250-Meter-Abschlag über die Golfplätze der Region. In angesagten Szene-Clubs legt er gelegentlich die heißesten House-Scheiben auf und liest zuhause bei Kerzenschein die Gruselschocker von Bram Stoker oder Edgar Allan Poe. Herzlich willkommen bei Nintendo, Thommy!



RUNTER MIT DEN PREISEN!

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe! Nintendo hat die Preise für Lizenznehmer-Spiele deutlich gesenkt. Alle neuen Spiele kosten zwischen 20 und 25% weniger! Also, wenn das keine geile Nachricht ist, was dann? Dank dieser Preissenkung warten Weihnachtskracher wie DIDDY KONG RACING oder EXTREME-G, um nur zwei zu nennen, zu einem deutlich niedrigeren Preis in den Regalen der Händler. Nintendo Of Europe-Geschäftsführer Shigeru Ota dazu: „Die neuen Preise sind nicht nur Ausdruck unserer führenden Marktstellung. Sie sind auch ein Dank an die Videospieler. Denn sie haben dafür gesorgt, daß sich unsere Nintendo64-Konsole schneller verkauft als jedes andere Videospielgerät zuvor." Insgesamt wird es zum Jahresende in Europa rund 30 Spiele für das Nintendo64 geben. Dieses breite Angebot und die spürbare Preissenkung für Lizenznehmer-Titel machen die vorweihnachtlichen Tage für alle Nintendo-Fans zur aufregendsten Zeit des Jahres!

DIE GEWINNER DER FOTO STORY '97

„Eine Flut... eine Flut..." keuchte Marco, als er mit einem gigantischen Wäschekorb von Zuschriften in die Redaktionsräume stürzte. In der Tat waren wir alle total begeistert von den unzähligen witzigen Fotos und den Fotostories, die Ihr uns geschickt habt. Die Auswahl der Gewinner fiel daher sehr schwer. Zusätzlich zu den drei von Shigeru Miyamoto signierten Mario CDs konnten wir übrigens noch ein paar unsignierte CDs für Euch locker machen!

Super Mario in: TOADSTOOLS RETTUNG



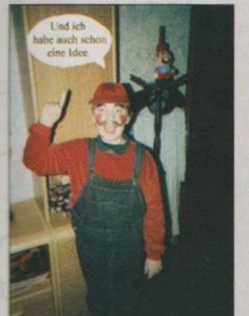






Tobias Schulz als Mario
Marion Logé als Prinzessin Toadstool

Story & Regie: Daniela Schulz
Maske: Julia Schulz
Fotos: Conny & Rainer Schulz









Stefanie Berger, Fermerswalde



Katja Esche, Ingersleben

Und hier sind die drei Hauptgewinner der signierten Silberscheiben:

Tobias Schulz, Berlin
Stefanie Berger, Fermerswalde
Katja Esche, Ingersleben

Außerdem haben gewonnen:
Jan-Volker Dodenhoff, Scheeßel
Nils Gerlach, Guxhagen
Michael Hildebrand, Rheinbach
Sebastian Jasim, Berlin
Jakob Marczynski, Neuss
Anna Tluczykont, Straubing
Mario Wenzel, Heiligenstadt



DIE AUS DEM NEBEL KAMEN!

Trotz des dichten Nebels, der am 3. November das Nintendo-Gebäude verhüllte, fanden alle Gewinner des Race-4-Fun Fotowettbewerbs den Weg zu ihrem Zielort. In freudiger Erwartung betraten neun junge Nintendo-Fans am Vormittag die Redaktionsräume. Chefredakteur Claude Moyse wußte in seiner Begrüßungsrede sehr viel über die Geschichte von Nintendo zu berichten.

Nach einem leckeren Mittagessen konnten sich die Besucher einen persönlichen Eindruck über die Arbeit der Spiele- und Konsumentenberatung verschaffen. Feuchte Augen bekamen alle beim Anblick der prall gefüllten Lagerhallen voller Nintendo Hard- und Software.

Der Höhepunkt war jedoch der Spieletest am Nachmittag. Neben zukünftigen Krachern wie Diddy Kong Racing, Bomberman 64 und Mischief Makers konnte auch ein Blick auf aktuelle Hits geworfen werden.

Gegen 17 Uhr hieß es dann Abschied nehmen! Mit glücklichen Gesichtern und einer Wundertüte voll toller Geschenke traten die Besucher den Heimweg an.

NOW PLAYING

CLAUDE hat sich voll und ganz Extreme G gewidmet. Seitdem zischt er durch sämtliche Flure und rast in einem irren Tempo von einem Büro ins andere. Man sieht eigentlich nur noch seinen Schatten. Mal ist er hier, mal dort. Wir hoffen, daß es uns bald gelingt, ihn wieder auf normales Tempo zu drosseln.

MARCUS ist zur Zeit in New York auf vorweihnachtlicher Shopping-Tour. Er hat es sich aber nicht nehmen lassen, sich mit einem Game Boy auszustatten, um während des langen Fluges Die Maus zu spielen.

MARKUS ist auf den Affen gekommen und spielt zur Zeit Diddy Kong Racing. Ganz angetan ist er von dem coolen Sound im Spiel. Gut gelaunt und mit einem lustigen Glitzern in den Augen pfeift er auf seinem Stuhl schunkelnd sämtliche Melodien nach.

MARKO und **THOMAS** liefern sich zur Zeit heiße Fußballduelle. Flimmert International Superstar Soccer über den Bildschirm, darf man die beiden auf keinen Fall stören. Es sieht aus, als ginge es um die Wurst. Einen klaren Sieger haben die beiden noch nicht herausgespielt, daraus schließen wir, daß sie noch eine Weile mit dem spannenden Gekicke beschäftigt sein werden.

THOMMY (unser neuer Redakteur) wird gerade in die geheimnisvolle Welt der Action-Adventures eingeführt. The Legend of Zelda – A Link to the Past verlangt alles von ihm ab. Man hört Thommy verzweifelt hinter seinem Schreibtisch stöhnen, wenn er mal wieder von vorn anfangen muß. Doch hat er erstmal einen Endgegner besiegt, freut er sich wie ein Himbeerkuchen und wird von allen entsprechend gelobt.

JOHN spielt NBA Hang Time und hat sich eine Frankenstein-Maske über den Kopf gezogen, um seinem Lieblingsspieler ähnlicher zu sehen. Er erzählt allen, wie cool er früher Basketball spielen konnte. Leider kann ihn unter der Maske keiner verstehen.

Challenge

Groß war der Rummel auf dem Nintendo-Stand bei der Internationalen Funkausstellung in Berlin. Besonders unsere kultige Nintendo-IFA-Challenge hatte es Euch ja angetan. Alle paar Stunden mußten wir den Briefkasten leeren, da Eure Antwortkarten ihn ständig zum Überlaufen brachten. Der Nintendo-Mitarbeiter, der die Postsäcke in unsere Großostheimer Redaktionsräume schleppen mußte, leidet heute noch unter Rückenbeschwerden. Eigentlich hättet Ihr alle einen Preis verdient, doch leider können nur zehn Teilnehmer gewinnen. Dies sind die Namen der zehn glücklichen Gewinner, die sich über eine Nintendo64-Konsole und das Spiel Lylat Wars freuen dürfen:

Damian Gerbaulet, Berlin
Frederik Fürstenberger, Kraichtal
Clemens Conrad, Schönow
Jan Leng, Berlin
Arndt Stuckart, Radevormwald
Maik Henze, Potsdam
Stefanie Hoffmann, Peine
Steven Drinkmann, Berlin
Gregor Kaapke, Berlin
Sonja Neff, Ebelsbach

Und hier haben wir eine neue Challenge für Euch:
Findet die Titel der Nintendo-Internetseiten heraus und schickt uns diese drei Namen auf einer Postkarte mit dem Stichwort „Challenge" an die bekannte Redaktionsadresse – die zehn schnellsten (und richtigen) Einsendungen werden wie gewohnt veröffentlicht!

SYSTEM CHARTS

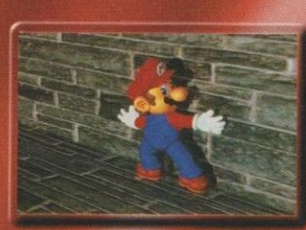
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

#	Title		Last
1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	Lufia	■	2
3	SMW2 – Yoshi's Island	■	3
4	Secret Of Mana	■	4
5	Breath Of Fire II	■	5
6	Terranigma	■	6
7	Super Metroid	■	7
8	Super Mario Kart	■	8
9	Demon's Crest	■	9
10	Soul Blazer	■	10
11	Super Castlevania IV	■	11
12	Super Mario World	■	12
13	DKC2 – Diddy's Kong Quest	■	13
14	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	■	14
15	Secret of Evermore	■	15
16	Illusion of Time	■	16
17	Actraiser	■	17
18	Super Mario All Stars	▲	–
19	Kirby's Fun Pak	▼	18
20	Tetris & Dr. Mario	▲	–

GAME BOY

#	Title		Last
1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Mystic Quest	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	SML2 – Six Golden Coins	■	4
5	Donkey Kong Land 3	▲	–
6	Donkey Kong	■	6
7	Donkey Kong Land 2	▼	5
8	SML3 – Wario Land	▼	7
9	Kirby's Block Ball	▼	8
10	Wario Blast	▼	9
11	Die Maus	▲	–
12	Mole Mania	▼	10
13	Adventures Of Lolo	▼	12
14	Donkey Kong Land	▼	13
15	Tetris Attack	▼	11
16	Hercules	▲	–
17	Lucky Luke	▼	14
18	Kirby's Dream Land	▼	15
19	Battle Arena Toshinden	▼	16
20	Wave Race	▼	17





#	Title		Last
1	Super Mario 64	■	1
2	Lylat Wars	▲	–
3	Diddy Kong Racing	▲	–
4	Mario Kart 64	▼	2
5	International Superstar Soccer 64	▼	4
6	Wave Race 64	▼	5
7	Extreme G	▲	–
8	Turok – Dinosaur Hunter	▼	6
9	Blast Corps	▼	3
10	Bomberman 64	▲	–
11	Star Wars – Shadows of the Empire	▼	7
12	Multi Racing Championship	▲	–
13	Top Gear Rally	▲	–
14	Wayne Gretzky's 3D Hockey	▼	8
15	NBA Hang Time	▼	9
16	Dark Rift	▲	–
17	Automobili Lamborghini	▲	–
18	Pilotwings 64	▼	10
19	San Francisco Rush	▲	–
20	Fifa Soccer 64	▼	11



IM ZEICHEN DES

EIN JAHR NEIGT SICH DEM ENDE. EIN BEDEUTUNGSVOLLES JAHR FÜR NINTENDO, EIN JAHR, DAS IM ZEICHEN DES N64 STAND. DOCH BEREITS JETZT WIRFT ES SEINEN VERHEISSUNGSVOLLEN SCHATTEN AUF DEN NÄCHSTEN ABSCHNITT DIESES JAHRHUNDERTS. GRUND GENUG, EUCH NOCH EINMAL DIE LIVING LEGENDS, DIE WICHTIGSTEN SPIELE DES JAHRES, IN ERINNERUNG ZU RUFEN UND EUCH AUF DEN FOLGENDEN SEITEN DAS ZU PRÄSENTIEREN, WAS DEMNÄCHST AUF EUCH ZUKOMMT.


PREVIEW
DIE INVASION HAT BEGONNEN!
Seit März dieses Jahres ist die Videospiel-Galaxie um ein Mitglied reicher. Als das Nintendo64 am Konsolenfirmament erschienen ist, hat die Videospielsonne die Form des 14ten Buchstabens unseres Alphabetes, die Form des N, angenommen! Am 1. März begann ein Triumphzug, wie ihn die Videospielwelt noch nicht erlebt hat. Aus dem mysteriösen grauen Ei, das Monate zuvor in Japan ausgebrütet wurde, schlüpfte eine Game-Plattform, die in punkto Power, Grafik, Design und Gamefun neue Maßstäbe setzte. Binnen kürzester Zeit avancierte das Nintendo64 zur State-of-the-art-Konsole der neunziger Jahre. Nicht ohne Grund wurde sie auf der ECTS-Messe in London zur Konsole des Jahres gewählt! Die Achterbahnfahrt durch das dreidimensionale Polygontraumland hat begonnen...
NINTENDO64
TRÄUME WERDEN WAHR...
LIVIN' LEGENDS
SUPER MARIO 64
Die revolutionäre dreidimensionale Reise in polygone Traumwelten wurde mit Preisen überhäuft und mehrfach zum Spiel des Jahres gewählt.
PILOTWINGS 64
Das kontemplative Spielerlebnis, das Euch eins mit der Natur werden läßt. Fliegt in den Sonnenuntergang und vergeßt für einen Moment Probleme und Alltagsstreß.
WAVE RACE 64
WÄHLE WATER BIKE
Realitätsnahes Waterrace-Spektakel, das an Rasanz und Spritzigkeit kaum zu überbieten ist. Erlebt traumhafte Lichteffekte und abenteuerliche Kurse!



OPTIMALE KONNTROLLE

Wie Begleitschiffe aus einer fernen Galaxie sehen sie aus, die Controller des Nintendo64. Sie verkörpern eine kongeniale Symbiose aus Funktionalität und Design. Ergonomisch geformt, um optimale Kontrolle zu gewährleisten, in sechs verschiedenen Farben erhältlich, um jede optische Vorliebe zu befriedigen. Der Dreizack des Poseidon hat einen neuen Namen: N64-Controller!

ENNORMES ZUBEHÖR

CONTROLLER PAK

Eingesteckt in den Pak-Port des Controllers, ermöglicht dieses Accessory das Abspeichern von Spielständen. Auf diese Weise könnt Ihr Eure gespeicherten Daten jederzeit bei einem Freund wieder abrufen. Besonders nützlich, wenn es darum geht, selbstgestaltete Spieler oder sogar ganze Teams zu transportieren.

RUMBLE PAK

Bei leichten Kollisionen regt sich das Rumble Pak nur leicht.

Bei heftigen Zusammenstößen schubbert das Rumble Pak voll los!

Das Rumble Pak wird ebenfalls in den Pak-Port am Controller eingesteckt und gewährleistet ein erschütterndes Spielerlebnis. Wenn Euer Gefährt im Spiel getroffen wird oder ihr eine Mauer rammt, beginnt das Rumble Pak zu vibrieren. Die Stärke der Vibrationen ist hierbei von der Härte des Aufpralls abhängig.

L I V I N' L

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE™

Erlebt schon jetzt den neuesten Teil des Star Wars Epos! Warpt Euch direkt in die Eiswüste Hoth und unterstützt die Rebellen im Kampf gegen das Imperium!

TUROK DINOSAUR HUNTER

Der virtuelle Dschungel lebt! Schaurig-schöne Animationen von wilden Urwaldbestien und dunklen Cyberkriegern bringen Euch den dreidimensionalen Polygon-Dschungel direkt nach Hause!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™

Nach einhelliger Meinung der Fachpresse die bisher beste Fußballumsetzung auf einer Spielkonsole! Hier sitzt Ihr nicht nur in der ersten Reihe, hier kickt Ihr selbst mit!

MARIO KART 64™

Die ultimative Pistenparty! Mario, Yoshi und alle anderen Nintendo-Heroes liefern sich heiße Duelle im dreidimensionalen Streckenstrudel. Der Party-Kracher für bis zu vier Spieler!

PREVIEW

4 PLAYER FUN

Keine andere Konsole verfügt über einen eingebauten Vier-Spieler-Adapter, und für keine andere Konsole gibt es bereits so viele Four-Player-Games wie für das Nintendo64. Bisher könnt Ihr Euch unter anderem bei MARIO KART 64, WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64, EXTREME G und LYLAT WARS zu viert ins Abenteuer stürzen.

INTO THE FUTURE

Erst einige Monate alt und schon so erfolgreich! Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs. Die Zukunft bringt weitere Hard-und Softwareneuheiten, die ebenfalls neue Maßstäbe setzen werden. Besonders gespannt darf man auf die Einführung des 64DD-Laufwerks sein, auf die wir uns im nächsten Jahr freuen dürfen! Einmal mehr die Gelegenheit für Nintendo, zu beweisen, welche Power auch in der Nintendo64 Hardware-Ergänzung steckt. Um Euch einen Überblick über kommende Highlights und Entwicklungen zu geben, präsentieren wir Euch auf den nächsten zehn Seiten einige der Spiele, auf die Ihr Euch in nächster Zeit freuen könnt.

LEGENDS



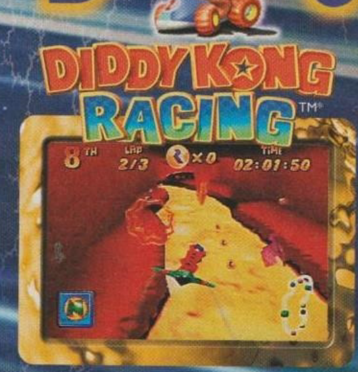
Ein neues Spielgenre ist geboren: Das Crash-Adventure! Ein explosives Strategiespektakel, bei dem die Fetzen fliegen. Schließt Euch dem BLAST CORPS-Team an und werdet Demolition-Master.



Mit lauter Explosion kehrt der bekannteste Sprengmeister der Videospielgeschichte zurück! Bombenaction für bis zu vier Spieler auf einer dreidimensionalen Spielwiese.

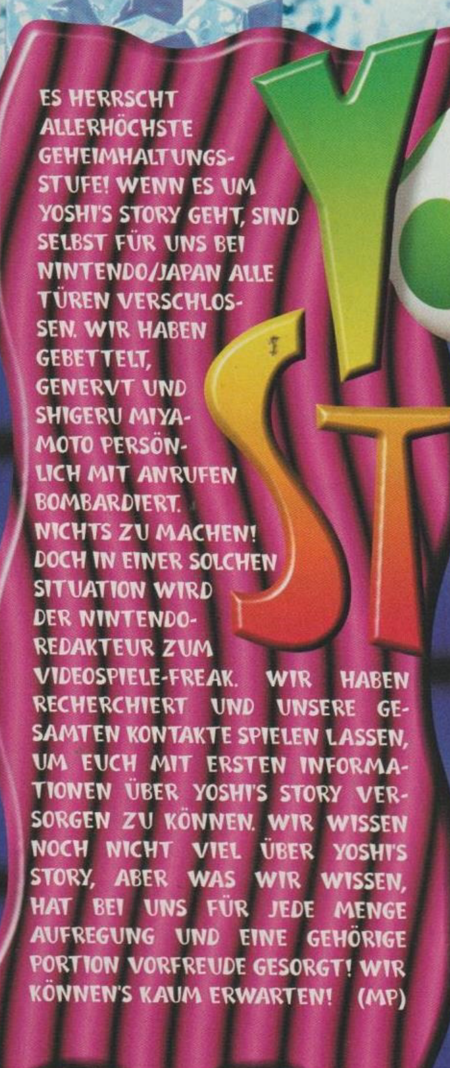


Der Nachfolger des legendären STARWING! Ein bombastisches Space-Epos um das Starfox-Team und Andross, den Tyrannen der Galaxie. Das erste Spiel, das das Rumble Pak unterstützt!



Ein weiteres neues Spielgenre! In diesem rasanten Racing-Adventure gilt es, auf unterschiedlichsten Strecken verschiedene Aufgaben zu lösen, um so Wizpig gegenübertreten zu können.

YOSHI'S STORY



Was zum Teufel ist 2 1/2-D????

Das haben wir uns zunächst auch gefragt. In den Gesprächen mit Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka fiel immer öfter der Begriff 2 1/2-D. Wir haben natürlich nachgefragt, was es damit auf sich hat. Die Erklärung klingt einleuchtend: Ähnlich wie bei DONKEY KONG COUNTRY für das Super Nintendo werden bei YOSHI'S STORY auch hochauflösende, gerenderte Grafiken für ein fantastisches Farbspektakel sorgen. Die Rechenpower des Nintendo64 setzt dem zweidimensionalen Jump'n'Run jedoch die Krone auf. Tonnenweise Spezialeffekte wie drehende Bildschirme, schrumpfende oder wachsende Objekte im Hintergrund und unglaubliche Bewegungsmöglichkeiten der Charaktere machen aus YOSHI'S STORY ein Spiel, das die Grenzen zwischen den Dimensionen verschwimmen läßt. Es ist sicher nicht ganz 3-D, doch mit einem herkömmlichen 2-D-Spiel hat es ebenfalls nichts mehr gemeinsam.

Der Held ist grün, oder?

Yoshi ist ja wirklich nicht neu in der Videospielszene. In SUPER MARIO WORLD und SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND hat er ja bereits eine bedeutende Rolle gespielt. Und auch in anderen Games wie SUPER MARIO KART, MARIO & YOSHI, MARIO KART 64 oder YOSHI'S COOKIE hat er eine gute Figur gemacht. Doch jetzt ist die Zeit reif für seinen ersten Solo-Auftritt! In YOSHI'S STORY zeigt sich das grüne Dino-Baby von seiner ganz abenteuerlichen Seite. Er durchstöbert unterirdische Höhlen, segelt an Regenschirmen durch die Lüfte und macht auch auf ebener Erde vor keinem Hindernis halt. Es geht das Gerücht umher, daß sich Yoshi – wie bei YOSHI'S ISLAND – wieder in die lustigsten Dinge verwandeln kann.



Die Gerüchteküche brodelt!

Also, dann wollen wir mal alles zusammentragen, was uns an Gerüchten über YOSHI'S STORY zu Ohren gekommen ist. Der Arbeitstitel YOSHI'S ISLAND 2 wurde geändert, um die besondere Bedeutung des grasfarbenen Dinos deutlich zu machen. Das hier ist sein Spiel – Yoshi ist der Boss!

Stellt sich natürlich die Frage, ob Mario auch mit von der Partie ist oder seinem grünen Kumpel zumindest mal einen Kurzbesuch abstattet. Sieht aber nicht so aus! Alles, was wir wissen, deutet darauf hin, daß Mario die Finger von diesem Game läßt. Das ist Yoshi's Spiel! Naja, Marios Auftritt als schreiendes Baby im letzten Teil war ja sowieso nur etwas für besonders kinderliebe Freaks mit Ohrenschützern. Wer hält das Geplärre denn auf Dauer aus?



Doch die Programmierer haben versprochen, an anderen Elementen, die Euch besonders gut gefallen haben, auch in diesem Spiel festzuhalten. So wird Yoshi auf alle Fälle wieder kräftig mit Eiern um sich ballern können, großes Dinosaurier-Ehrenwort! Auch einige der beliebten Endgegner warten erneut auf Euch. Laßt Euch überraschen, welche Fieslinge wieder mit dabei sind.

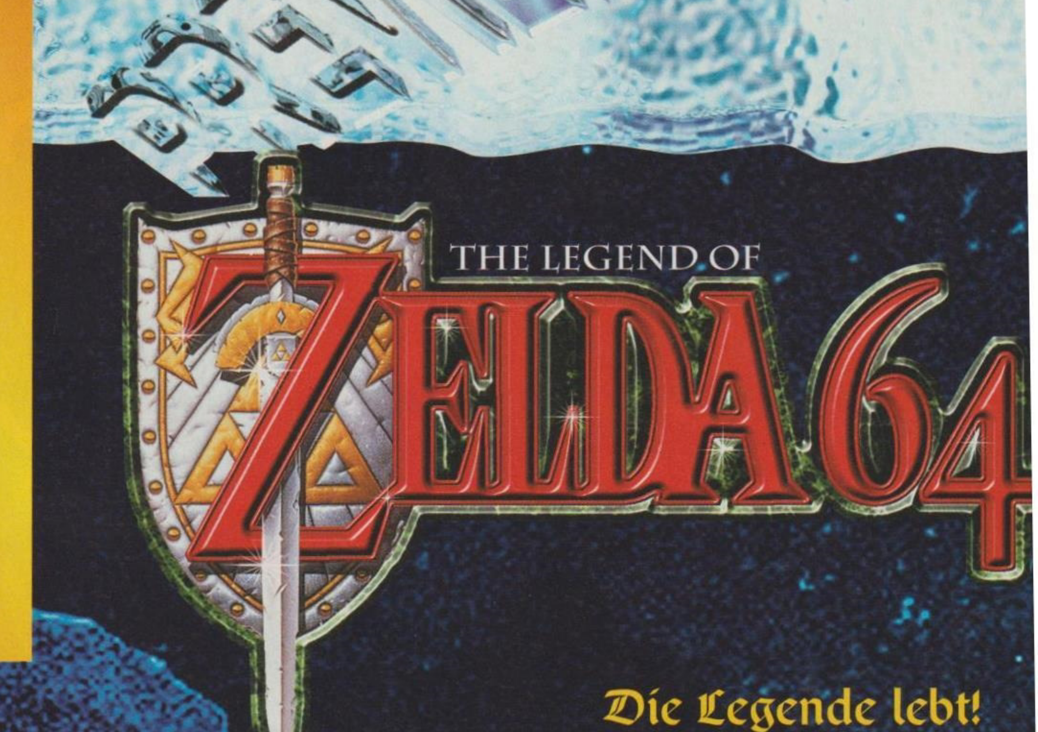
Wir fassen zusammen...

Jetzt nochmal zum Mitschreiben: YOSHI'S STORY wird dem freundlichen Dino zum endgültigen Durchbruch verhelfen. Sechs bunte Welten und 24 Kurse holen aus der Superkonsole alles heraus. Mit kultigen 128 Megabit ist YOSHI'S STORY ein weiteres Supersize-Game für das Nintendo64. ACM-Grafiken und jede Menge genialer Überraschungen á la Miyamoto werden diesem Spiel schnell Kultstatus verleihen. Damit der Spielspaß möglichst lange anhält, werden in allen Kursen massenhaft verborgene Gegenstände versteckt sein, die immer und immer wieder dazu verleiten, den Kurs nochmal zu spielen. Noch nie dagewesene Soundeffekte und die Unterstützung des Rumble Paks runden das Spielvergnügen ab. Wie gesagt, wir können's einfach nicht mehr erwarten...

Eine Frage bleibt noch!

Ist ja schon gut! Wir werden Euch bestimmt nicht auf zwei Seiten den Mund wässrig machen, ohne Euch etwas über das Release-Datum von YOSHI'S STORY zu verraten. Schon im kommenden Frühjahr soll das Spiel in Deutschland auf den Markt kommen. Unser Tip für Euch: Hebt Euch etwas von Opas oder Omas Weihnachtskohle auf, damit Ihr gleich zuschlagen könnt, wenn Ihr YOSHI'S STORY in einigen Wochen im Laden seht. Ihr werdet es sicher nicht bereuen!

ZELDA 64 – allein dieser Name scheint die Videospielfans bis unter die Haarspitzen zu elektrisieren. Wo immer wir von Nintendo auftauchen – zum Beispiel auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin – werden wir mit Fragen über dieses Spiel überhäuft. Auch durch Eure Briefe ziehen sich die Fragen nach ZELDA 64 wie ein roter Faden. Und die Jungs aus unserer Spieleberatung werden am Telefon ebenfalls angebettelt, Zelda-News preiszugeben. Wir haben für dieses Preview die wichtigsten Informationen über ZELDA 64 zusammengetragen. Auf diese Weise können wir zumindest die Wartezeit auf das Spiel des Jahrhunderts etwas verkürzen. (mp)



Die Legende lebt!

Egal, ob auf dem Nintendo Entertainment System, dem Super Nintendo oder dem Game Boy, die Spiele aus der Zelda-Serie haben für jedes System ein neues Rollenspiel-Zeitalter eingeläutet. Und so wird es auch sein, wenn Zelda 64 im kommenden Jahr in Deutschland eintreffen wird. Zelda – dieser Name steht für höchste Qualität. Die Spiele dieser Reihe sind an Einfallsreichtum, Kreativität und Langzeitfaszination nicht zu überbieten. Wenn es um Zelda geht, ist für Shigeru Miyamoto das Beste gerade mal gut genug. Und so ist es auch zu erklären, daß sich der Veröffentlichungstermin von ZELDA 64 etwas hinausgezögert hat. Links neues Abenteuer muß den allerhöchsten Ansprüchen genügen. Nintendo will mit ZELDA 64 erneut ein Zeichen setzen. Wir zweifeln beim Anblick der ersten Videosequenzen keine Sekunde daran, daß dies gelingt. Das Team um Miyamoto wird im kommenden Frühjahr ein Spiel veröffentlichen, das die Konkurrenz das Fürchten lehren wird. Verlaßt Euch drauf!



Ganons dämonische Rückkehr

Wo ein Held wie Link sein Schwert schwingt, darf auch ein waschechter Bösewicht nicht fehlen. Wer sich mit Ganon in der Vergangenheit schon die wildesten Schlachten geliefert hat, darf sich auf ein Wiedersehen freuen. Im Mittelpunkt steht natürlich erneut die schöne Prinzessin Zelda, die mehr denn je auf Links Heldenmut angewiesen ist. Auch in der neuen Folge des Abenteuers wird ihr das Amulett Triforce zum Verhängnis. Um an dieses kostbare Mysterium heranzukommen, sind Ganon alle Mittel recht. So gerät die Prinzessin schnell in die Fänge des bestialischen Despoten. ZELDA 64 wird übrigens auch erklären, wie sich Ganon von einem kleinen Tagedieb zu diesem beinahe übermächtigen Dämon entwickeln konnte.





Größer, bunter, abenteuerlicher – das Land Hyrule

Nie war Hyrule so realistisch wie heute! Dank der ungebremsten Nintendo64-Power werdet Ihr die Landschaft des Landes Hyrule in nie gekannter Schönheit erleben. Leichte Nebelschwaden liegen über den Seen und die Flora und Fauna erstrahlt in unglaublich brillanten



Farben. Eine Welt, die so groß ist, daß sie Link an einem Tag des Spiels zu Fuß niemals durchqueren könnte. Deshalb haben ihm die Programmierer ein ganz besonderes Fortbewegungsmittel mit auf seine lange Reise gegeben. Welches, das wollen wir Euch aber noch nicht verraten.

Hyrule wird so abwechslungsreich wie nie zuvor sein. Endlose Gebirgszüge, tiefe Täler, ein fast undurchdringlicher Zauberwald und der mystische Zola-See sind nur einige der eindrucksvollen Schauplätze. Das Schloß Hyrule ist von einer Stadt umgeben, in der das Leben nur so pulsiert. Freut Euch auf die Erkundung der schönsten Cyberwelt aller Zeiten!



Die Zahl des Jahres: 256 Megabit!!!

Ist das nicht der absolute Hammer? Mit exakt 256 stolzen Megabit wird das ZELDA 64-Modul daherkommen und damit alles in den Schatten stellen, was sich sonst noch so Videospiel nennt. Eine Zahl, die uns alle elektrisiert hat. Stellt Euch nur vor, was man in 256 Megabit alles an Rätseln, aufregenden Puzzles, genialen Kampfszenen, fantastischen Hintergründen, dämonischen Gegnern, hübschen Prinzessinnen, einmaligen Landschaften usw. hineinpacken kann! Noch haben wir das komplette Spiel nicht gesehen. Doch bald schon werden wir für Euch auch einen deutschen Bildschirmtext zaubern, der die mystische Wirkung dieses Rollenspiels noch verstärken wird. Zählt die Tage bis zum Frühjahr, ZELDA 64 kommt jede Stunde ein kleines Stückchen näher!

Link – ein Held zwischen Vergangenheit und Zukunft



Von drei Zeichnungen, die uns Nintendo-Fans schicken, ist auf mindestens zweien Link abgebildet. Der grün gekleidete Held scheint auf Eurer Beliebtheitsskala also ganz oben zu stehen (Anm. der Red.: Nicht nur bei Krissi Schütz...) Das hat Link so angespornt, daß er in der Zwischenzeit mächtig trainiert hat. Seine Schwertkünste sind kaum noch vergleichbar mit seinen früheren Angriffs- und Verteidigungsvarianten. Er verfügt jetzt über zehn verschiedene Möglichkeiten, sein Schwert auf unerbittliche Widersacher niedersausen zu lassen. Auch mit Pfeil und Bogen ist er kaum noch zu schlagen. Ihm stehen unterschiedliche Pfeile zur Verfügung, die er auch noch auf verschiedene Art und Weise abschießen kann. Natürlich haben es sich die Programmierer auch nicht nehmen lassen, die Kampfszenen mit der Motion Capture-Technik so realistisch wie nur irgendwie möglich zu gestalten. Was wir gesehen haben, war unglaublich schnell und absolut ruckelfrei.

BANJO-KAZOOIE™



Dürfen wir vorstellen? Banjo & Kazooie, das neue Traumpaar der Videospielszene. Schlagkräftiger als Bud Spencer & Terence Hill, frecher als Max & Moritz, lustiger als Dick & Doof, schneller als Tom & Jerry, cooler als Ernie & Bert, listiger als Bonnie & Clyde, schöner als Heino & Hannelore... das sind die neuen Superstars Banjo und Kazooie. Ein flotter Vogel und ein flauschiger Bär machen die Welt unsicher. Begleitet uns auf den ersten, vorsichtigen Schritten durch den neuen Schlager aus dem Hause Rare. (mp)



WIE KOMMT DER VOGEL IN DEN RUCKSACK?



Diese Frage haben wir uns auch wochen- und monatelang gestellt. Wir hatten die verschiedensten Möglichkeiten in der Redaktion diskutiert und dann doch wieder verworfen. Wir müssen es Euch an dieser Stelle gestehen, wir haben einfach... keine Ahnung. Moment, moment! So einfach wollen wir es uns auch nicht machen. Ein bißchen was wissen wir schon. Also, eigentlich haben sich die beiden fast über den Haufen gerannt. Kazooie war auf der Flucht vor einem bösen Ungetier und wußte keinen anderen Ausweg mehr, als sich in Banjos Rucksack zu verstecken. Der war zunächst verständlicherweise leicht irritiert, hat sich aber dann schnell mit Kazooie, der lustig aus dem Rucksack herausschaute, angefreundet. Ziemlich schnell wurden aus Strauß & Bär tierische Kumpels, die gemeinsam durch eine bunte Welt voller Gefahren und Abenteuer wandern.

WORUM GEHT ES HIER EIGENTLICH?

Auch das haben wir uns gefragt. Dann haben wir aber solange bei unseren Freunden von Rare Telefonterror veranstaltet, bis sie uns eine Vorabversion des Spiels geschickt haben. Da es sich aber um eine sehr frühe Version von Banjo Kazooie handelt, kann es durchaus sein, daß noch die eine oder andere Sache umprogrammiert wird. Aber die grobe Storyline wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten: Die vordringlichste Aufgabe von Banjo und Kazooie ist es, goldene Puzzle-Teile aufzusammeln. Das klingt auf den ersten Blick recht einfach, ist es zunächst auch. Doch je weiter Ihr in die 16 geplanten Welten vordringt, desto schwieriger gestaltet sich die Sache. Zugegeben, für ein Action-Adventure klingt das nicht so richtig spannend. Aber wir können Euch beruhigen, es ist noch viel, viel, viel mehr los! Es wimmelt nur so von Gegnern, die es nicht immer gut mit unseren beiden Helden meinen. Oder meint Ihr, sie haben Spaß daran, vor einem Schwarm angriffslustiger Bienen oder einem wildgewordenen Stier zu flüchten? Wohl kaum! Eure Unterstützung ist in diesem Fall mehr als gefragt. Wenn Ihr erst einmal alle Puzzle-Teile gefunden habt (und das wird eine ganze Weile dauern), erwartet Euch ein supergeniales Finish. Mehr verraten wir noch nicht. Top Secret!

WAS KÖNNEN DIE BEIDEN ÜBERHAUPT?



Wir antworten mit fünf Buchstaben: A-L-L-E-S! Ihr glaubt das nicht? Dann hört mal gut zu. Schon alleine sind Banjo und Kazooie kaum zu übertreffen. Sie haben alle Moves drauf. Doch gemeinsam sind sie unschlagbar. Wer es nicht selbst gespielt hat, wird es kaum glauben. Fangen wir mal an: Rennen, schwimmen, springen, kriechen usw. sind sportliche Übungen, die jeder ausgewachsene Bär beherrschen sollte. Für Banjo selbstredend kein Problem. Aber kennt Ihr einen Bären, der aus dem Stand Rückwärtssaltos springen, blitzschnelle Rollattacken ausführen, Gegner mit einem Fausthieb in die Bäume schicken und zu allem Überfluß auch noch einen Unbesiegbarkeitszauber über sich aussprechen kann? Sollte dies nicht der Fall sein, so ist es höchste Eisenbahn, Banjos Bekanntschaft zu machen. Auch Kazooie hat jede Menge Tricks auf Lager. Wie es sich für einen Vogel gehört, ist das Fliegen eine seiner leichtesten Aufgaben. Wenn er den nicht ganz so federleichten Bären in die Lüfte tragen soll, benötigt er allerdings eine besondere Feder, die seine Flugbemühungen unterstützt. Doch auf den langen Vogelbeinen sorgt er auch auf dem Erdboden für Furore. Er hat einen Zahn drauf, daß selbst Speedy Gonzales neidisch aus dem Mauseloch guckt. Auch der Roadrunner würde vor Neid erblassen. Kazooies Schnabel-Attacke ist bei Gegnern mehr als unbeliebt und hat ihm bereits gehörigen Respekt verschafft. Zu allem Überfluß kann der Vogel sogar unter Wasser schwimmen! Ihr seht, Banjo und Kazooie sind wahre Ausnahmetalente. Wer sich mit den Beiden anlegt, hat nichts zu lachen. Dafür werdet Ihr aber um so mehr Spaß an diesem tierischen Dream-Team haben. Ach, bevor wir es vergessen: Ihr könnt in Bruchteilen von Sekunden zwischen Banjo und Kazooie wechseln. Aber lacht Euch nicht kaputt, wenn der Vogel mit den dünnen Beinen den dicken Bär auf dem Rücken durch die Gegend schleppt!



WARUM GERADE DIESES SPIEL?

Die Antwort ist schnell gegeben. Es gibt tausend gute Gründe, sich für BANJO KAZOOIE zu entscheiden. Da wäre zunächst einmal die fantastische Grafik. Sie erinnert zunächst ein wenig an SUPER MARIO 64. Doch auf den zweiten Blick ist sie noch bunter, noch detaillierter, einfach noch schöner. BANJO KAZOOIE läßt polygone Träume auf der dreidimensionalen Spielwiese wahr werden! Ihr werdet Euch die Augen reiben, wenn Ihr die Grafik zum ersten Mal live bestaunen könnt. Die Bilder auf diesen Seiten geben nur einen ersten Eindruck von der grafischen Qualität dieses Spiels. Das Geschehen könnt Ihr aus jeder beliebigen, stufenlos verstellbaren Perspektive betrachten und Euch damit an Objekte heranzoomen oder Euch einen Überblick über die gesamte Umgebung verschaffen. Ihr könnt die Kameraperspektive sogar verstellen, während Ihr durch die Landschaft flitzt – eine absolut coole Sache.





Die unzähligen Bewegungsmöglichkeiten des tierischen Teams sind sowieso ein Fall für das Guiness-Buch der Rekorde. Mit viel Liebe zum Detail haben die Programmierer ein Spiel geschaffen, dessen 128 Megabit sogar SUPER MARIO 64 Konkurrenz machen. Wir sind jetzt schon gespannt darauf, wer zu Beginn des kommenden Jahres den Kampf um Eure Gunst gewinnt. Mario oder Banjo? Lassen wir uns überraschen.



...DER REST IST

In den Entwicklungslabors der Softwarehäuser brodelt es gewaltig – eine Vielzahl erstklassiger Games steht kurz vor der Vollendung. Ihr wollt wissen, was Euch demnächst erwartet? Welche Spiele die Controller in Euren Händen zum Rotieren bringen?

Dann zögert nicht länger – die Flut setzt ein... und wehe dem, der nicht richtig vorbereitet ist!

(mm/tg)



Rennfieber im Großstadt-dschungel!

Als die „Straßen von San Francisco" über die Mattscheiben der heimischen Fernseher flimmerten, war alles noch in Ordnung. Die Autofahrer veranstalteten keine Rennen in der Berg- und Tallandschaft der amerikanischen Großstadt, und die Polizei hatte alles fest im Griff. Aber die Zeit der Ruhe ist vorbei! Mit SAN FRANCISCO RUSH wird eine neue Ära eingeläutet, die Euch das Adrenalin in die Adern pumpt. Setzt Euch hinter das Steuer eines PS-Monsters und drückt das Gaspedal bis zum Bodenblech durch. Lenkt den Wagen steile Abfahrten hinab oder versucht, die 90°-Kurven perfekt zu meistern. San Franciscos Urväter hatten bei der Stadtplanung offensichtlich nicht im Sinn, die Straßen als Rennstrecken freizugeben. Deshalb befindet sich Euer Wagen auch mindestens genauso oft in der Luft wie auf dem Asphalt. Ihr jagt durch Häuserschluchten und Büropassagen, Fußgängerzonen und Parks. Nichts ist vor Euren heißen Reifen sicher.

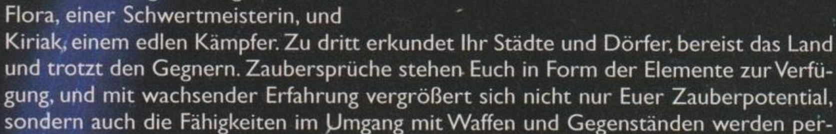


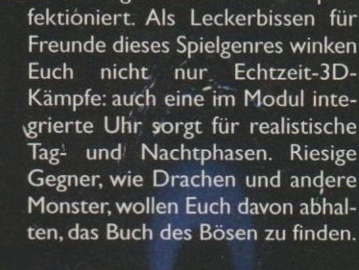
Das erste N64-Rollenspiel!





In diesem reinrassigen Rollenspiel lauft Ihr als Held namens Jonjuk durch eine riesige Welt voller Gefahren und müßt in bester Adventure-Manier jede Menge Rätsel lösen und Aufgaben bewältigen. Unterstützt werdet Ihr bei Euren vielfältigen Aufgaben von Flora, einer Schwertmeisterin, und Kiriak, einem edlen Kämpfer. Zu dritt erkundet Ihr Städte und Dörfer, bereist das Land und trotzt den Gegnern. Zaubersprüche stehen Euch in Form der Elemente zur Verfügung, und mit wachsender Erfahrung vergrößert sich nicht nur Euer Zauberpotential, sondern auch die Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Gegenständen werden perfektioniert. Als Leckerbissen für Freunde dieses Spielgenres winken Euch nicht nur Echtzeit-3D-Kämpfe: auch eine im Modul integrierte Uhr sorgt für realistische Tag- und Nachtphasen. Riesige Gegner, wie Drachen und andere Monster, wollen Euch davon abhalten, das Buch des Bösen zu finden.







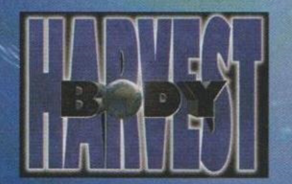
PREVIEW

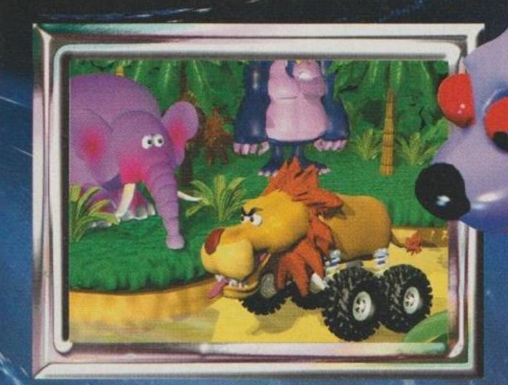
KINDERFASCHING!

Space Station Silicon Valley

Angriff aus dem All!

Im Jahre 3741 melden die Frühwarnsonden des Sonnensystems den Eintritt eines riesigen Raumschiffs in den außerplanetaren Raum. Sofort werden Truppen entsandt, die jedoch auf wundersame Weise verschwinden, ohne offensichtlichen Erfolg erzielt zu haben. Die Präsidentin der Vereinten Nationen wendet sich an das Erfolgsduo Evo und Dan Danger. Evo, modernste Entwicklungsstufe der neuzeitlichen Robotik-Wissenschaft, und Dan, Evos Boss, haben sich bisher in allen Krisensituationen als zuverlässig erwiesen. Natürlich kam es zum einen oder anderen Rückschlag, wie beispielsweise einem zweiwöchigen Krankenhausaufenthalt der Präsidentin, aber je weiter Dan Evos Bedienungsanleitung liest, desto sicherer werden die beiden. Ein Münzwurf entscheidet, wer sich das Raumschiff Silicon Valley vornimmt. Evo, logischerweise sowieso prädestiniert, eine robotgesteuerte Station zu untersuchen, verliert und begibt sich ins Innere des Schiffs. Dort erwartet ihn eine Armada Kampfroboter, ausgerüstet mit diversen Waffen, um menschliche Wesen auszulöschen...





Body Harvest

Insekten-Invasion!

Aus den Augen des Adam Drake blickt Ihr im Jahre 2055 aus einer Raumstation auf die Erde, die von außerirdischen Insekten erobert wurde. Innerhalb der Station lebt der letzte Rest der Menschheit und bestreitet einen fast aussichtslosen Kampf gegen die Alien-Invasoren. Die Lage ändert sich jedoch schlagartig, als es einem Wissenschaftler gelingt, Zeitreisen zu ermöglichen. Sofort erklärt Ihr Euch in der Gestalt von Adam Drake bereit, in die Vergangenheit zu reisen und die Menschheit vor ihrem Schicksal als Appetithäppchen zu retten.

In verschiedenen Epochen nehmt Ihr den Kampf gegen die Insekten auf und müßt innerhalb des jeweiligen Abschnitts Fahrzeuge und Waffen finden, die Ihr im Kampf benötigt. Vom Fluggefährt des roten Barons bis zum Hightech-U-Boot müßt Ihr die Steuerung der verschiedensten Vehikel erlernen und sie effektiv gegen die Außerirdischen einsetzen. Waffen und Gegenstände könnt Ihr von Freunden verbessern lassen, um die Anführer der Gegner auszuschalten. 1915 beginnend, kämpft Ihr an den verschiedensten Schauplätzen gegen die Invasoren, bis es zu guter letzt zur Entscheidungsschlacht auf dem Heimatplaneten der Aliens kommt.



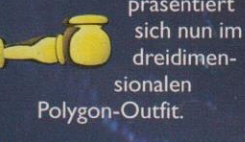


Mystical Ninja 64



Goemon kehrt zurück!

Einen der erfolgreichsten Super Nintendo-Titel findet nun endlich seine Fortsetzung auf dem Nintendo64: MYSTICAL NINJA 64 dürfte die Wartezeit auf das neueste Zelda-Abenteuer verkürzen, schlägt es doch in die gleiche Kerbe wie die Hyrule-Saga. Begleitet die Mystical Ninjas Goemon, Ebisu-Maru, Yae-Chan und Sasuke auf ihrem Weg durch Edo, das altertümliche Tokio, und helft ihnen, knifflige Rätsel und mysteriöse Missionen zu bewältigen. Jeder der Charaktere besitzt zudem die Fähigkeit, eine andere Gestalt anzunehmen. Yae-Chan beispielsweise überrascht Euch nach der Verwandlung als wassertaugliche Nixe, während Ebisu-Maru in einen Zwerg mutiert, der ohne Problem auch durch schmalere Spalten verschwinden kann. Doch nicht nur jeder der Charaktere, auch die Landschaft wurde komplett überarbeitet und präsentiert sich nun im dreidimensionalen Polygon-Outfit.





Dark Rift

Cyberduelle im Outer Space!

Willkommen im Outer Space, auf den düsteren Planeten einer weit entfernten Galaxie, wo Euch Gore, Demonica Gkroux, Zenmuron, Morphix und vier weitere Cyber-Fighter erwarten. Neben aufwendigen Motion Capturing-Animationen präsentiert DARK RIFT stimmungsvolle Hintergründe und Unmengen von Special-Moves. Neben den Moves sind auch die



futuristischen Waffen der Space-Gladiatoren erwähnenswert, die eindrucksvolle Effekte mit sich bringen. DARK RIFT ist mehr als nur ein gewöhnliches Beat 'em Up, DARK RIFT entführt in bizarre Alptraumwelten und bringt Euch fantastische Animationen, die durchaus auch einem Science-Fiction-Film entsprungen sein könnten. DARK RIFT ist das erste Spiel der Softwareschmiede Vik Tokai, läßt jedoch auf weitere Produktionen hoffen.

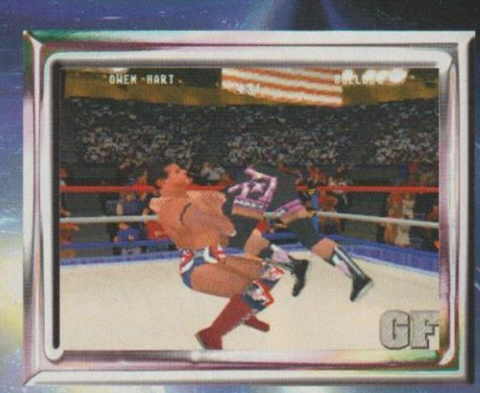


WWF Warzone



Gladiatoren des 21. Jahrhunderts!

Sie sind zurück! Lange haben Fans und Freunde des Wrestlingsports auf ein neues Zeichen am Spielehorizont warten müssen. Nun hat das Warten ein Ende. WWF WARZONE präsentiert die zur Zeit erfolgreichsten Wrestler der World Wrestling Federation erstmals in einer dreidimensionalen Arena. Doch nicht nur die Austragungsorte sind mit traumhaften Grafiken bedacht worden. Auch die Protagonisten selbst kämpfen, slammen und fighten sich in neuem, polygonem Outfit durchs Spiel. Unter anderen erwarten Euch der Undertaker, Bret und Owen Heart, der British Bulldog, der Heartbreak-Kid Shawn Michaels, Mankind sowie Mosh und Thrash, besser bekannt als die Headbanger. Natürlich verfügen alle Wrestler über unterschiedliche Moves, wobei auch der Finishing-Move eines jeden Wrestlingstars nicht fehlt.



GF

PREVIEW



Buggie Boogie

Furioses Fun Race!

Neben F-ZERO 64 bastelt man derzeit noch an einem Rennspektakel der anderen Art: BUGGIE BOOGIE ist ein Fun-Race, das mit fotorealistischen Grafiken, witzigen Gefährten und jeder Menge kniffliger Aufgaben aufwartet. Für die einzelnen Aktionen stehen Euch knapp ein Dutzend Fahrzeuge zu Verfügung, mit denen Ihr Landschaften erkunden, Umgebungen inspizieren und Gegenden auskundschaften könnt. In den verschiedenen Spielabschnitten gilt es dann, diverse Missionen mit Hilfe der multifunktionalen Fahrzeuge zu bewältigen. Natürlich verfügt das Spiel auch über einen Rennmodus, in dem Ihr gegen den Computer bzw. einen oder sogar mehrere Spieler antreten könnt. Da von dem Spiel noch keine endgültige Version existiert, dürfen wir uns sicherlich auf etliche weitere Überraschungen bezüglich BUGGIE BOOGIE gefaßt machen.

FORSAKEN™

Das jüngste Gericht hat entschieden!

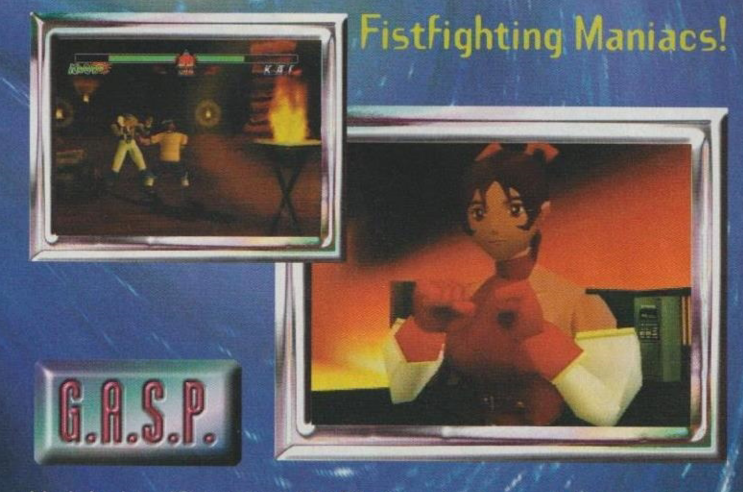
Die Erde, einst blühender Lebensraum der menschlichen Rasse, schwebt im Jahre 2113 als verwüsteter Klumpen im All. Alle Maßnahmen zur Verteidigung des Planeten gegen Angreifer aus dem All haben versagt, denn die Zerstörung hatte ihren Ursprung auf der Oberfläche. Ein Experiment subatomarer Natur geriet außer Kontrolle und setzte eine Welle nuklearer Energie frei, die das Leben im gesamten Sonnensystem auslöschte.

Die Nachricht von dieser Katastrophe verbreitet sich in Windeseile im gesamten Universum und erreicht schließlich die hohen Senatoren der imperialen Theokratie, das oberste Gremium des Multiversums. Sie beschließen die Bergung und Demontage aller wichtigen und nützlichen Einrichtungen auf dem toten Planeten. Nach wenigen Monaten ist diese Aktion abgeschlossen, und die Erde wird als „AUSGEBEUTET" eingestuft. Für Piraten, Kopfgeldjäger, Schmuggler und anderes Gesindel bedeutet dies den Startschuß zur Bergung jener Reste, die von den imperialen Truppen hinterlassen wurden. Ein wilder Kampf um versteckte Ressourcen und geheime Lager entbrennt, den nur die Besten überstehen werden.

In FORSAKEN werdet Ihr unzählige Situationen erleben, in denen Ihr Rätsel lösen, im Zweikampf gegen übermächtige Gegner bestehen oder lebensgefährlichen Fallen entgehen müßt. Euch steht ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, um auch die gut bewachten Areale des Imperiums auf der Oberfläche der ausgebeuteten Erde erforschen zu können. Die verschiedenen Charaktere verfügen über individuelle Fähigkeiten, die Ihr im Kampf gegen Eure Widersacher gezielt einsetzen müßt.

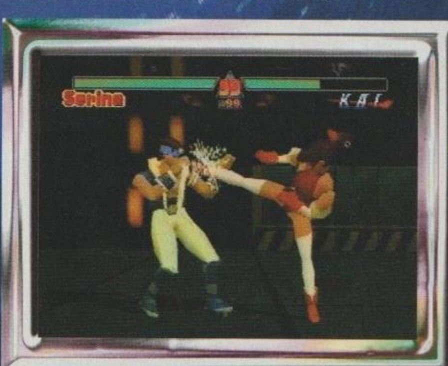


Fistfighting Maniacs!



G.A.S.P.

Nach Acclaim (CLAYFIGHTER 63 1/3) präsentiert nun auch Konami ein vielversprechendes Fighting-Game. Im Gegensatz zum Knetspektakel geht es bei G.A.S.P. jedoch weitaus realistischer zu. Acht unterschiedliche Fighter liefern sich in dunklen Hinterhöfen und verlassenen Straßen kompromißlose Fights, bei denen auch diverse Utensilien des jeweiligen Szenarios ins Duell mit eingebunden werden. Ob Kartons, Reifen oder Straßenbegrenzungen, hier geht alles zu Bruch, was im Weg steht. Besonderen Wert hat man auf die Darstellung unterschiedlicher Kameraperspektiven gelegt, was das Feeling vermittelt, man würde sich direkt in einem Action-Film befinden. Ein Feature, das bisher einzigartig in einem Beat 'em Up ist, ist die Möglichkeit, einen Charakter nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Ein Feature, daß man mit Sicherheit noch bei mehreren Nintendo64-Spielen finden wird.





Chameleon Twist

Der Held mit der Zunge!

Mit CHAMELEON TWIST kommt ein weiteres innovatives Jump 'n' Run auf Euch zu. Held des Polygon-Adventures ist ZigZag, ein kleines knuddeliges Irgendwas mit einer verdammt langen Zunge. Auf eben dieser beruht das Spielprinzip von CHAMELEON TWIST, denn mit ihr kann sich der Protagonist des Abenteuers nicht nur lästiger Gegner erwehren – sondern seine Zunge hilft auch beim Erklimmen höher gelegener Plattformen. Um das Spiel noch abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Programmierer zusätzlich einige Rätsel im Mario-Stil eingebaut. Auch die End- und Zwischengegner können sich durchaus sehen lassen: Monster, Riesenaffen und Mutanten machen unserem tapferen Knuddelwesen das Leben schwer.

Eines ist sicher: CHAMELEON TWIST ist ein Spiel der Extraklasse, das nicht nur Jump 'n' Run-Freunde begeistern wird!









Schnell, schneller, F-ZERO 64!

Bald ist es soweit: das schnellste Rennen des übernächsten Jahrtausends kann beginnen. Fast wöchentlich erreichen uns zur Zeit neue Meldungen zu diesem Rennspiel der Superlative. Auch die Screenshots mehren sich.

Neben alten Bekannten wie Captain Falcon, Samurai Goroh und Pico Polipoto werden diesmal einige neue Fahrer am Rennen teilnehmen. Auch bei den Rennstrecken hat sich einiges getan. Freut Euch auf Achterbahnkurse mit Loopings, Steilkurven, Abhängen und vielen weiteren Überraschungen. Im Gegensatz zum Vorgänger ist F-ZERO 64 schneller, grafisch aufwendiger und mit weitaus mehr Ideen ausgestattet. Auf wie viele Strecken Ihr letztendlich gespannt sein dürft, steht noch nicht fest, denn auch dieses Spiel ist noch in Arbeit. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird es aber sowohl über einen Zwei- als auch über einen Vier-Spieler-Modus verfügen.

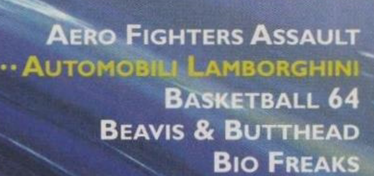
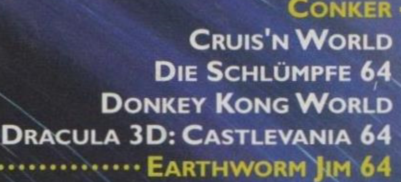
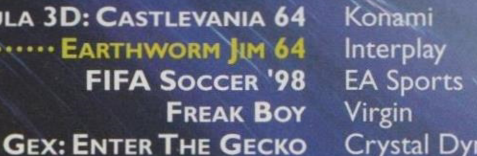


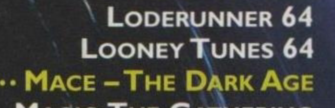


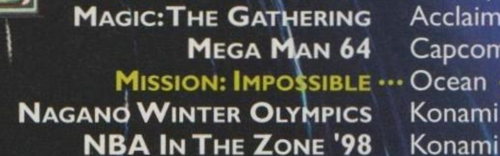
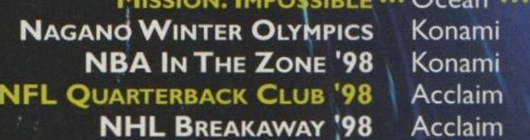
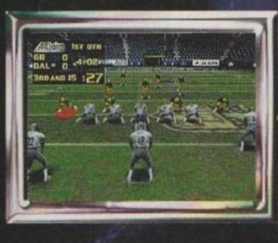


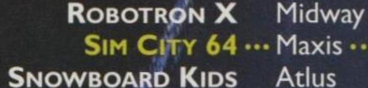
Preview

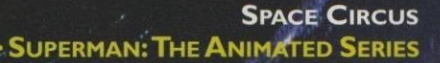
Ebenfalls kurz vor der Vollendung...

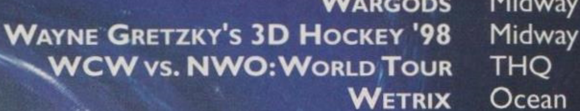











Spieletitel	Hersteller o. Vertrieb
Aero Fighters Assault	Paradigm
Automobili Lamborghini	Titus
Basketball 64	Nintendo
Beavis & Butthead	GT Interactive
Bio Freaks	Midway
Centipede X	Midway
Conker	Rare
Cruis'n World	Midway
Die Schlümpfe 64	Infogrames
Donkey Kong World	Rare
Dracula 3D: Castlevania 64	Konami
Earthworm Jim 64	Interplay
FIFA Soccer '98	EA Sports
Freak Boy	Virgin
Gex: Enter The Gecko	Crystal Dynamics
Ghosts'n Ghouls 64	Capcom
Hybrid Heaven	Konami
Joust X	Midway
Kirby's Air Ride	Nintendo
Loderunner 64	Bandai
Looney Tunes 64	Infogrames
Mace – The Dark Age	Midway
Magic: The Gathering	Acclaim
Mega Man 64	Capcom
Mission: Impossible	Ocean
Nagano Winter Olympics	Konami
NBA In The Zone '98	Konami
NFL Quarterback Club '98	Acclaim
NHL Breakaway '98	Acclaim
Rev Limit	Seta
Robotech: Crystal Dreams	Gametek
Robotron X	Midway
Sim City 64	Maxis
Snowboard Kids	Atlus
Space Circus	Infogrames
Superman: The Animated Series	Titus
Tales Of Phantasia 2	Namco
Tamagotchi World	Bandai
Thornado	Factor 5
Tonic Trouble	UBI Soft
Turok 2	Acclaim
Twisted Edge Snowboarding	Kemco
Ultra Soccer	Acclaim
Virtual Chess	Titus
Wargods	Midway
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway
WCW vs. NWO: World Tour	THQ
Wetrix	Ocean
Wheel Of Fortune	Gametek
Wild Choppers	Seta



ES GIBT AUF DIESER WELT NICHT ALLZUVIELE DINGE, AUF DIE MAN SICH WIRKLICH VERLASSEN KANN. DOCH DISNEY LÄSST UNS NIE IM STICH! RECHTZEITIG ZU WEIHNACHTEN PRÄSENTIEREN UNS DIE UNANGEFOCHTENEN KÖNIGE DES ZEICHENTRICKS WIEDER EINEN IHRER ZAHLLOSEN SUPERHITS AUF DEN GROSSEN KINOLEINWÄNDEN.

WÄHREND DER GRANDIOS ANIMIERTE ZEICHENTRICKFILM SCHON WELTWEIT DIE HERZEN VON JUNG UND ALT IM STURM EROBERT, MÜSSEN AUCH DIE VIDEOSPIELFANS NICHT LANGE WARTEN. MIT DISNEY'S HERCULES FÜR DEN (SUPER) GAME BOY (POCKET) WARTET EIN MYSTISCHES ABENTEUER RUND UM DEN OLYMP AUF EUCH. LASST EUCH ENTFÜHREN, IN DIE WELT DER GÖTTER UND SAGEN... (JK)

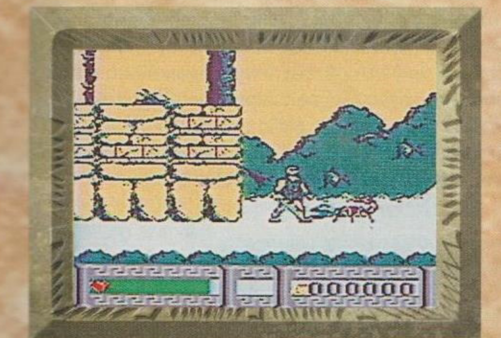


AUF DEN PFADEN DER GÖTTER

Herkules, der muskulöse Held der griechischen Sage, versucht sich Eintritt in den Olymp zu verschaffen. Doch Zeus, sein göttlicher Vater, verwehrt ihm den Aufenthalt in der Residenz der Götter. Herkules' Mutter war ein Mensch, und kein Sterblicher darf einen Platz neben den Göttern einnehmen, solange er nicht bewiesen hat, daß er ein Held und den Göttern gleich ist. Diese Vorgeschichte ist die Basis, auf welcher der Zeichentrickfilm Disney's Hercules und natürlich auch das gleichnamige Videospiel aufbauen. So zieht Herkules los, um den Göttern zu folgen und die ihm auferlegten Missionen zu erfüllen...

DIE INSEL IDRA

Bevor sich Herkules den wartenden Prüfungen stellt, muß er ein göttergleiches Training absolvieren. Er begibt sich zur Insel Idra. Hier haben



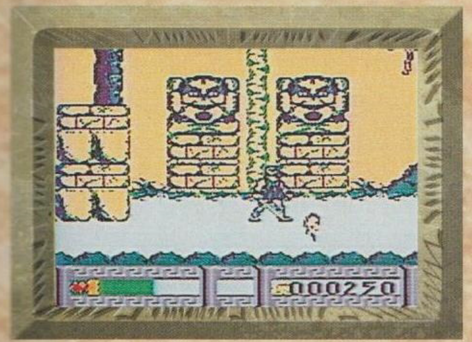
Die Krabbelviecher kann man in geduckter Stellung mit dem Schwert aufspießen.

sich gar fürchterliche Gestalten breitgemacht. Herkules wird es mit Skorpionen, Schlangen und anderen, ekelerregenden Gegnern zu tun bekommen. Doch Philocetes, der berühmte



An diese Liane müßt Ihr springen, beseitigt aber vorher die Libelle.

Heldentrainer, der auch zuständig für die olympische Nationalmannschaft war, schaltet sich dann und wann in das Geschehen ein und steht dem Helden mit wertvollen, überlebenswichtigen Tips zur Seite. Herkules erlernt auf der Insel den Kampf mit dem Schwert, das Hangeln



Vorsicht, die Statuen spucken Feuerbälle.



Philocetes steht Euch zu Seite.

an Lianen und das Überwinden seiner klaustrophobischen Ängste, indem er durch enge, dunkle Felshöhlen kriecht. Außerdem wird er mit den Grundbewegungen wie Springen, Rennen, Stampfen und Ducken vertraut gemacht.

DIE REISE NACH THEBEN

Zum Kriegerhelden austrainiert, begibt sich der antike Held auf die Reise nach Theben. Er reitet hierzu auf dem Rücken eines wundersamen, geflügelten Pferdes: Pegasus. Die Reise über das Meer ist äußerst gefährlich. Hades entsendet fürchterliche Stürme und geflügelte Bestien, die Herkules aufhalten sollen. Aus der Ferne hört der Held Schreie einer Frau. Herkules zögert



Dieses Steingeschöpf ist nicht einfach zu überwinden.

nicht lange und schreitet zur Tat. Schreiende Frauen muß man erretten, daß weiß er auch, ohne es in einer Trainingseinheit erlernt zu haben. Sein Schwert schwingend, ebnet sich der furchtlose Recke den Weg durch Heerscharen von seltsam anmutenden Waldgeschöpfen, bis er den Zentauren Nessus erreicht. Dieses Geschöpf, halb Mensch, halb Pferd, hat das Mädchen in seiner Gewalt. Ein furchtbarer Kampf entbrennt und Herkules muß all seine Kräfte einsetzen, um nicht unterzugehen.



Pegasus, das Wunderpferd, geleitet Euch durch die Lüfte.



Herkules rettet sich dank der Liane.

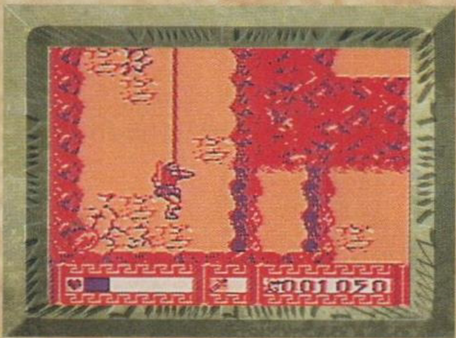


DAS TAL DER HYDRA

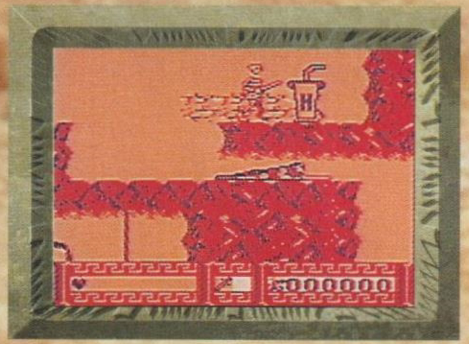
Herkules ist es gelungen, die Frau aus den Fängen des Zentauren zu befreien. Wie sich herausstellt, heißt das junge Mädchen Meg und kaum kennengelernt, ratzfatz hat sich der harte Held mit dem weichen Kern auch prompt in sie verliebt. Als Herkules in Theben eintrifft, erlebt er eine bittere Enttäuschung. Die Menschen sind nicht gerade begeistert von seinen bisher geleisteten Taten. Verbittert verläßt Herkules die Stadt der Ignoranten und wandert in Richtung des gefährlichen Tals der Hydra. Dort erwartet ihn am Ende eines schier endlosen Labyrinths die mehrköpfige Schlange Hydra.

MEDUSAS VERLORENE INSEL

Hinter dem See, der von den Vögeln belagert wurde, liegt Medusas Insel des Schreckens. Hier hat sie sich eingenistet und empfängt ihre Gegner, um sie auf grausamste Weise zu vernichten. Ein Blick in ihre Augen, die aus einem abgrundtief häßlichen Kopf starren, kann einen Menschen in Sekundenschnelle zu Stein erstarren lassen. Nachdem Herkules die Schergen Gorgons besiegt hat, stellt er sich Medusa zum Kampf. Er achtet darauf, ihr nicht in die Augen zu schauen und kämpft fast blind gegen einen scheinbar übermächtigen Gegner. Aber auch hier zeigt sich, daß Herkules kein gewöhnlicher Held ist, sondern etwas ganz Besonderes darstellt. Sein Mut ist so unbeschreiblich groß, daß er auch die schrecklichsten Gefahren auf sich nimmt.



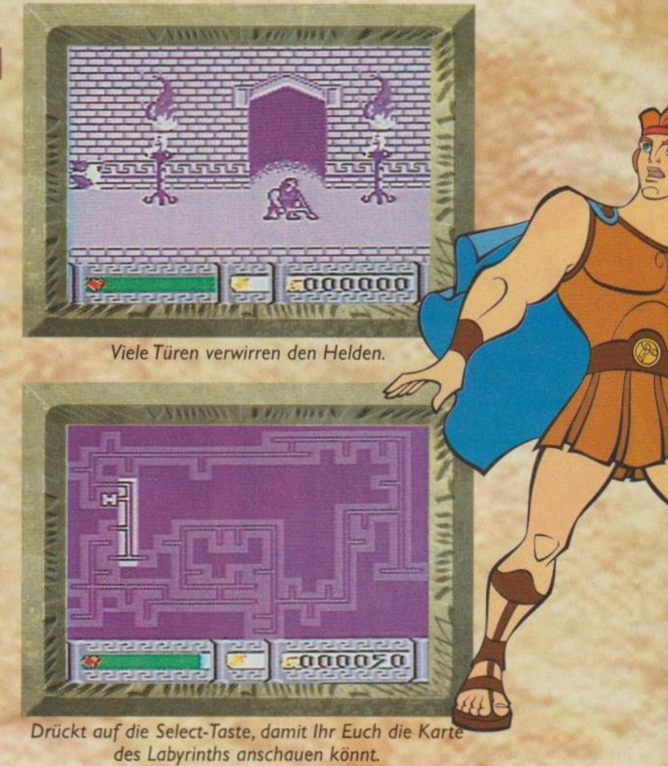
Hier darf Herkules nicht allzulange verweilen.



Kriechend kämpft er sich Meter um Meter voran.

DAS LABYRINTH AUF KRETA

Nach dem Besiegen der Hydra wartet eine neue Herausforderung auf Herkules. Er muß gegen den Minotaurus antreten. Doch der Weg dorthin gestaltet sich schwerer als gedacht. Der Minotaurus hat sich im Herzen eines gewaltigen Labyrinths verschanzt und Herkules muß alle Gehirnzellen aktivieren, um ihn zu finden. Nach einigen Wirren und zahlreichen, aufreibenden Kämpfen mit den höllischen Bewohnern des Labyrinths, erreicht Herkules sein Ziel. Ein wütender Kampf entbricht und die gewaltigen Kräfte der beiden Labyrinthe lassen die Erde noch meilenweit vom Kampfschauplatz entfernt erbeben.



Viele Türen verwirren den Helden.

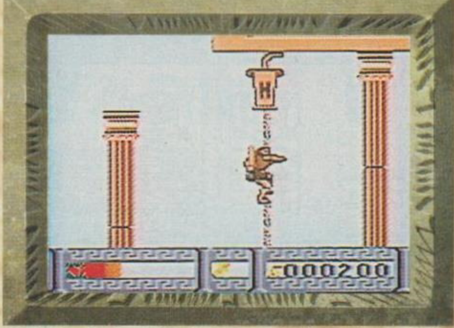
Drückt auf die Select-Taste, damit Ihr Euch die Karte des Labyrinths anschauen könnt.

DER SEE STYMPHALIAS

Als Bezwinger der Hydra wird Herkules nun auch endlich in der Stadt Theben von den Einwohnern als Held gefeiert. Seine Leistungen waren so beeindruckend, daß auch die Theber anerkennen müssen, daß Herkules den Göttern nahe ist. Nach einem kurzen Bad in der Menge entschließt sich der junge Prüfling, seinen Weg fortzusetzen. Das Schicksal führt ihn an das Ufer eines großen Sees. Um seinen Mut unter Beweis zu stellen, bekämpft der Sohn des Zeus die zahllosen, gefährlichen Vögel, die die Stadt am See terrorisieren. Hat Herkules die fliegende Plage beseitigt, senkt sich die Stadtmauer und es wird ihm Einlaß in die befreite Stadt gewährt.

DER ZYKLOP

Hades hat mittlerweile eingesehen, daß Herkules zu stark ist, um besiegt werden zu können. Deshalb hat er die schöne Meg gefangengenommen und bringt Herkules dazu, auf Knien um ihre Freilassung zu bitten. Er macht dem Helden einen folgenschweren Vorschlag: Herkules soll einen ganzen Tag lang auf seine Kräfte verzichten und Hades läßt im Gegenzug die geliebte Meg frei. Widerwillig stimmt Herkules zu und erfährt im gleichen Atemzug, daß Theben von einem gigantischen Zyklopen bedroht wird. Trotz des Verlustes seiner Kräfte macht sich der Held auf, den einäugigen Riesen zu bekämpfen.

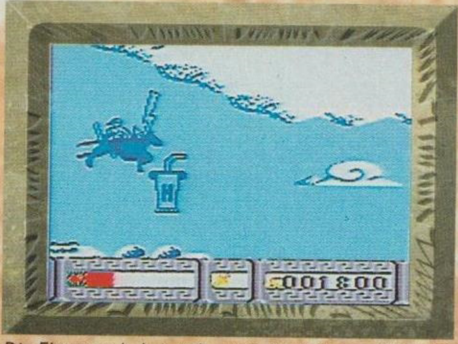


Herkules findet einen Energietrunk, der ihm weiterhilft.

FIRST LOOK

DIE SCHLACHT UM DEN OLYMP

Herkules hat auch ohne seine Kräfte den Zyklopen besiegt und Meg befreit. Er hat damit allen gezeigt, daß es nicht nur besonderer Kräfte bedarf, ein Held zu sein, sondern man auch das Herz eines Löwen benötigt. Herkules erfährt von den neuen Plänen des Hades. Hades hat sich vorgenommen, den Olymp zu überfallen. Mit seinem treuen Pferd Pegasus begibt sich Herkules in das Reich der Götter und versucht, den Olymp vor dem Angriff der Titanen zu erretten. Er wird den Kampf seines Lebens ausfechten und nur Ihr könnt Herkules helfen, ein richtiger Held der Götter zu werden.



Die Elemente haben sich gegen Herkules verschworen. Blitze zischen aus den Wolken und der Wind peitscht ihm ins Gesicht.



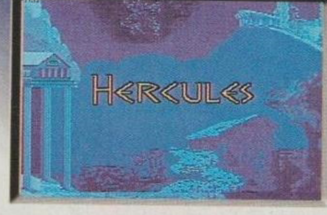
Der Olymp erbebt, Herkules und Pegasus kämpfen sich verzweifelt durch die Heerscharen des Hades.



Herkules – Held der griechischen Sage

Herkules (auch Herakles), Sohn des Göttervaters Zeus und Alkmene, ist der berühmteste Held der griechischen Sage. Schon in der Wiege soll der muskelbepackte Held kräftig zugelangt und zwei Schlangen erwürgt haben. Später verrichtete er im Dienste des Königs Eurystheus die Taten, die unter dem Namen „Die zwölf Arbeiten des Herkules" bekannt sind: (1) er erlegte den Nemeischen Löwen, (2) bekämpfte die Lernäische Schlange, (3) erjagte die Kerynitische Hirschkuh, (4) fing den Erymanthischen Eber (wie man munkelt, ein guter Bekannter von Wizpig), (5) reinigte an einem Tag die Ställe des Königs Augias von Elis, (6) tötete die stymphalischen Vögel, (7) bändigte den kretischen Stier, (8) brachte die menschenfressenden Rosse des thrakischen Königs Diomedes zu Eurystheus, (9) erwarb für Admete, die Tochter des Eurystheus, den Gürtel der wilden Amazonenkönigin Hippolyte, (10) holte die Rinder des Geryon, (11) erwarb die goldenen Äpfel der Hesperiden und (12) führte den blutrünstigen Höllenhund Kerberos aus der Unterwelt. Herkules war den Sagen nach der Beschützer der Gymnastik und soll die Olympischen Spiele gestiftet haben. Attribute des Herkules sind Löwenfell, Bogen, Keule und Füllhorn.





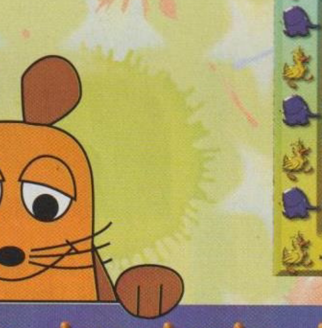
Disney's Hercules ist eine einwandfreie Umsetzung des erfolgreichen Kinohits für Nintendos tragbare Konsole, den Game Boy. Die Komplexität des Spiels garantiert etliche Stunden Spielspaß. Zu begeistern weiß auch die Story des Spiels, die sich am Film orientiert und ein wirklich olympisches Flair vermittelt. Ihr könnt die Abenteuer des Herkules zu Hause oder unterwegs jederzeit nachspielen und Euch in die Welt der griechischen Götter versetzen. Das Spiel verfügt über eine Paßwortfunktion und erlaubt es somit auch Anfängern, sich an Herkules' Abenteuer heranzuwagen. Im Verlauf des Spiels könnt Ihr zudem noch Gegenstände finden, die das Heldenleben erheblich erleichtern. Da gibt es zum Beispiel Schilder oder sogar ein Feuerschwert zu finden. Also, wagt Euch in das aufregendste Abenteuer, das die griechische Antike zu bieten hat!

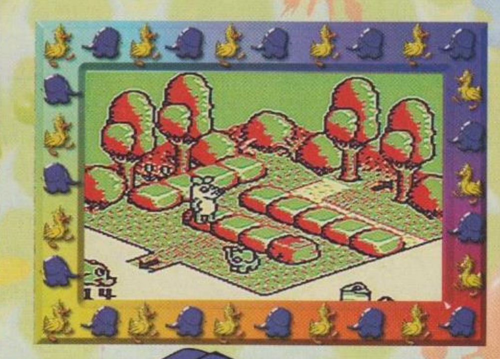
Die Maus

Was gehört zu einem richtig traditionellen Sonntagmorgen dazu? Natürlich erst einmal ausschlafen! Neben leckeren, frisch gebackenen Brötchen und einer Tasse duftenden Kakaos darf eines an einem solchen Tag aber auf keinen Fall fehlen: Die Sendung mit der Maus! Ob alt oder jung – jeder kennt die Sendung, die bereits seit 25 Jahren die kleinen und die großen Zuschauer begeistert. Und jetzt die sensationelle Nachricht: Ab sofort kann jeder Tag ein Sonntag sein, denn die Maus und der Elefant freuen sich jetzt schon darauf, Euch demnächst auf Euren Game Boys mit einem kniffligen Rätselspaß zu überraschen! (mh)

Die Ente ist weg!

Große Augen, sechs Barthaare und ein breites Lächeln: Das ist die Maus aus den „Lach- und Sachgeschichten", die für jedes Problem eine unkonventionelle und überraschende Lösung findet. Und auch auf dem Game Boy stehen sie und ihr Freund, der Elefant, vor einem Problem: Wo ist die Ente? Der gefiederte Kumpel ist spurlos verschwunden. Daher beschließt das Duo, sich sofort auf den Weg zu begeben, um die Ente aufzuspüren. Die beiden ahnen aber noch nicht, daß sich diese Aufgabe zu einem wirklich anstrengenden und aufregenden Abenteuer entwickeln wird. Das einzige, was sie auf dem beschwerlichen Weg finden, sind einzelne Federn des fröhlichen Flattertiers. Der Ente wird doch wohl nichts zugestoßen sein? Oder will sie den beiden nur einen Streich spielen? Wer weiß, wer weiß? Am besten, Ihr findet es schnell heraus!



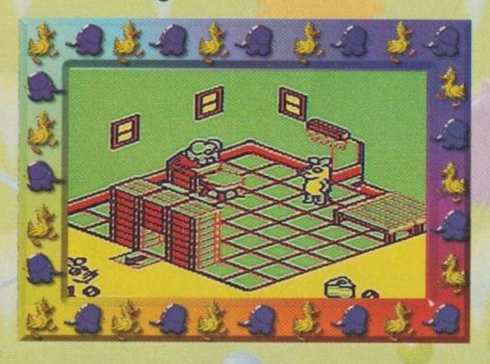


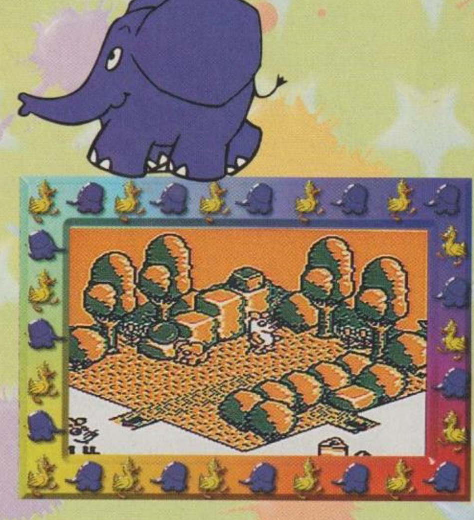
Kniffeln, knobeln, knacken!



Wer Gehirnakrobatik mag, für den ist DIE MAUS ein echter Leckerbissen. Keine zwei Schritte tapst Ihr mit den zwei Heroen, bevor Ihr auf ein neues Rätsel stoßt, das wohlüberlegt geknackt werden will. Die isometrische Perspektive stellt dabei eine besondere Herausforderung dar. Oftmals verbergen sich hinter hohen Steinen weitere Absätze, auf die Ihr klettern könnt, obwohl man diese durch die Ansicht nicht auf Anhieb ausmachen kann. Jedes Level besteht aus einer großen Anzahl von Räumen, die mit kniffligen Rätseln gespickt sind. Es kann schon einmal vorkommen, daß Ihr ein ganzes Labyrinth nochmal durchqueren müßt, um einen Raum zu erreichen, den Ihr schon zu Beginn des Levels zu Gesicht bekommen habt.

Ihr seht: bis zum glücklichen Wiedersehen mit der Ente stehen Euch nicht nur etliche Denkaufgaben bevor, sondern auch ein zäher und mühsamer Weg.





Das Dream-Team

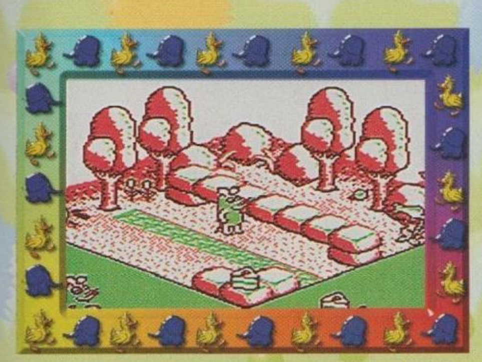
„Gemeinsam sind wir stark!" lautet das Motto der Maus und des Elefanten. Nur mit ausgeklügelten Aktionen und einer guten Portion Teamgeist können die gestellten Aufgaben mit Bravour gemeistert werden. Ihr könnt entweder die Maus oder den Elefanten durch den Abenteuerpark steuern. Drückt einfach die Select-Taste, um von einer Figur zur anderen zu wechseln. Jeder der beiden Charaktere verfügt über spezielle Fähigkeiten, die in gewissen Situationen von entscheidender Bedeutung sein können!

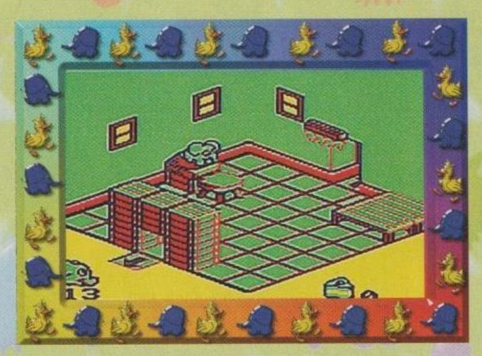


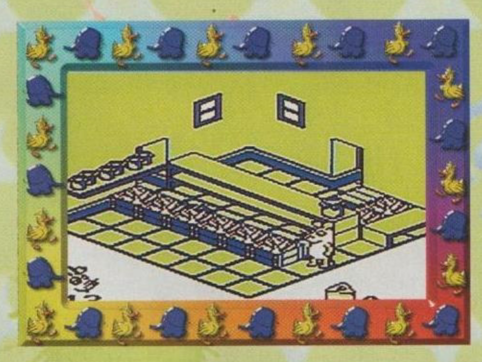
Die Maus

Mit Eleganz und Grazie hüpft die Maus über die meisten Hindernisse. Kleinere Lücken oder Wasserstellen stellen die Maus kaum vor Probleme. Darüber hinaus kann sie Gegenstände aufnehmen und mit sich herumtragen. Dies erweist sich oft als supernützlich, denn notwendige Utensilien liegen in vielen verschiedenen Räumen.
Mitunter wartet sogar ein Fallschirm auf die Maus, mit dem sie kurzzeitig durch die Lüfte segeln kann.









Der Elefant

Sprungkraft ist nicht das Steckenpferd des Rüsselträgers. Ein Sprung in die Höhe klappt zwar ganz gut, aber die Weite läßt zu wünschen übrig. Dafür verfügt er über enorme Kräfte! Schwere Kisten stellen für ihn kein Problem dar: Flugs schiebt er die schweren Dinger quer durch den Raum, damit er und die Maus anschließend draufklettern können, um zum Beispiel hohe Mauern zu überwinden.
Auch wenn der Elefant keine Hände zum Greifen besitzt, benutzt er geschickt den Rüssel, um Aktionen auszuführen. Ballons, die den Weg versperren, bläst er im Nu auf, bis sie mit lautem Knall zerplatzen. Auch Schalter, die Türen öffnen, kann er mit dem Rüssel betätigen.



First Look Info



Diesmal wichen die Programmierer von Infogrames vom gewohnten Jump'n'Run-Stil ab und setzten ein Strategiespiel in Szene, das nicht nur durch zahlreiche Rätsel überzeugt. Als Spielperspektive überrascht die isometrische Sichtweise, die schon bei Solstice auf dem NES und bei Kid Clown In Crazy Chase und Equinox auf dem Super Nintendo für eindrucksvolles 3D-Feeling sorgte.
In insgesamt fünf verschiedenen Welten bieten über 150 unterschiedliche Bilder jede Menge Abwechslung und kniffligen Rätselspaß.
Neben dem deutschen Bildschirmtext stehen weiterhin drei Sprachen (Englisch, Französisch und Spanisch) zur Auswahl. Dank des Paßwortsystems könnt Ihr problemlos in bereits erspielte, höhere Welten einsteigen. Damit bietet Die Maus nicht nur einen Anreiz für geübte Nintendo-Freaks, sondern stellt besonders für jüngere Knobelfans einen tollen Einstieg dar.

CLAY FIGHTER 63 1/3

SEID IHR BEREIT FÜR DIE HEISSESTE UND LUSTIGSTE 3D-KAMPFSPIEL-ACTION ALLER ZEITEN? DANN MACHT EUCH LOCKER UND BETRETET DIE ARENEN DER OBERCOOLEN KNET-FIGHTER. INTERPLAYS PROGRAMMIERER HABEN DEN KNAUTSCHIGEN KNETMASSEN IM WAHRSTEN SINNE DES WORTES LEBEN EINGEHAUCHT. SCHLUBBERND UND SCHLABBERND WATSCHELN DIE PUTZIGEN UND LIEBEVOLL GESTALTETEN KÄMPFER ÜBER DEN BILDSCHIRM, UM UNVERMITTELT ZU EINEM FÜRCHTERLICHEN SUPER-SPECIALMOVE ANZUSETZEN. WER NICHT WEISS, DAß DIE WITZIGEN KNETHELDEN AUCH MAL RICHTIG ZULANGEN KÖNNEN, DER WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN. BRUCE LEE IST OUT, CLAYFIGHER 63 1/3 IST HIP!!! (JK/TR)

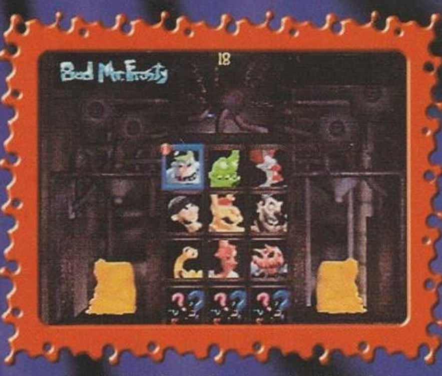
CLAYMATE DES JAHRES!

Bevor Ihr Euch so richtig ins Geschehen stürzt, habt Ihr die Möglichkeit, in einem umfangreichen Optionsmenü diverse Einstellungen vorzunehmen. Von der Lautstärke bis hin zur Wahl des Schwierigkeitsgrades könnt Ihr Euch die Optionen so hinbiegen, wie es Euch beliebt. Auch den Bildschirm könnt Ihr selbst gestalten,



Für Perfektionisten gibt es hier viele Options-Spielereien, um den optimalen Modus einzustellen.

ein spezielles Menü gibt Euch die Möglichkeit, Bildschirmanzeigen wie z.B. die Energieleiste an- oder auszuschalten. Dann kann es auch schon losgehen: Sucht Euch einen der neun Charaktere aus und laßt die Knetfetzen fliegen! Allein gegen die Knetwelt oder gegen einen Eurer Freunde könnt Ihr den Kampf aufnehmen. Einfach einen zweiten Controller in das Nintendo64 einstecken, und schon kann das Match gegeneinander beginnen.



Entscheidet Euch für einen der Kämpfer!

COMBOS UND SUPER SPECIAL MOVES!

Selbstverständlich können die Clayfighter wieder atemberaubende Combos, Special Moves, Claytalitys und viele, viele andere Moves ausführen. Die Moves werden, wie auch bei anderen Kampfsportspielen, über den Controller eingegeben. Die Tastenkombinationen könnt Ihr Euch entweder selbst erarbeiten oder in einer der nächsten Ausgaben des Club Nintendo


Da bekommt man Glubschaugen!

Magazins nachlesen. Wer so abgefahrene Moves wie zum Beispiel den Foo Young Flurry, den Buzz Saw, den Chicken Attack oder den Frosty Splash beherrscht, wird sich nicht nur köstlich amüsieren, sondern sich auch im Psycho-Modus, dem härtesten Schwierigkeitsgrad des Spiels, besser zur Wehr setzen können. Doch schon die einfachsten Griffe, Tritte und Schläge sind so lustig animiert, daß Ihr 100prozentig für Tage und Wochen vor dem Bildschirm gebannt sein werdet.


Auweia, Kung-Pow hat die Eßstäbchen ausgepackt!



GLORREICHE HIEBE!

Die Kämpfer haben sich gut vorbereitet, sind bestens trainiert und voll motiviert, um in den nun folgenden Fights ihr Bestes zu geben! Geschicklichkeit, Gewandtheit und Schnelligkeit sind die Zauberworte, mit denen die neun Knetkrieger versuchen wollen, den Sieg zu erringen...Wir stellen Euch hier mal ein paar der prügelnden Knaben vor:



BAD MR. FROSTY



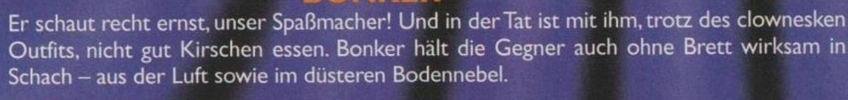
Vom bösen Buben zum Kämpfer für Recht, Gesetz und die heilige Knete: Mr. Frosty, der eisgecoolte Schneemann, hat sich in den vergangenen Monaten nicht sonderlich gewandelt. Und er hat keinesfalls Gummi in den Armen. Je härter sein Schlag, desto weiter fliegt der Schneeball!

BLOB



Auch wenn er eher wie ein zu fett geratener Ochsenfrosch wirkt: In punkto Schnelligkeit und Kraft ist der Blob nicht zu unterschätzen! Egal, ob im Nah- oder Fernkampf – die grüne Knete macht jeden Gegner schnell zur Minna!

BONKER



Er schaut recht ernst, unser Spaßmacher! Und in der Tat ist mit ihm, trotz des clownesken Outfits, nicht gut Kirschen essen. Bonker hält die Gegner auch ohne Brett wirksam in Schach – aus der Luft sowie im düsteren Bodennebel.

EARTH WORM JIM



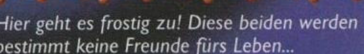
Sein Debüt auf dem Super Nintendo liegt schon eine Weile zurück, aber der gestandene Erdling hat seine Kampftechnik in der letzten Zeit noch vervollkommnet. Und neben seinen Mitstreitern im Kneteklopfen kann er auch noch mit immenser Feuerkraft aufwarten. Kein Wunder, ist er doch mit dem außerwurmischen Superanzug ausgerüstet.

HOUNGAN



Houngan is'n Harter! Er springt höher als ein Flummi, landet heftiger auf seinen Gegnern als Steinschlag im Gebirge und wird im Direktangriff kratzbürstiger als ein aufgescheuchtes Huhn! Seine Special-Moves lassen auch die größten Hühner vor Ehrfurcht erstarren!



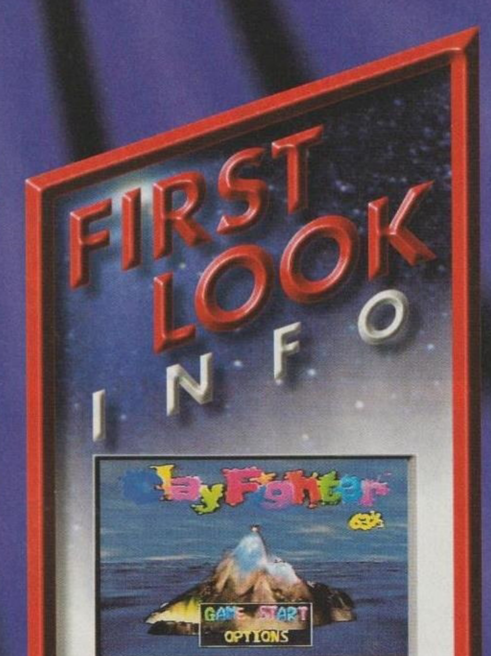


Hier geht es frostig zu! Diese beiden werden bestimmt keine Freunde fürs Leben...



KUNG-POW

Dieser ausgekochte Küchenchef verteilt keine gerösteten Erd-, sondern gezielte Kopfnüsse! Sein spezielles Kampfmenü beginnt mit einem tiefen Ansatz, gefolgt von einem heftigen, hohen Treffer im Hauptgang und einem beißend-bösartigen Nachschlag zum Dessert. Wohl bekomm's!



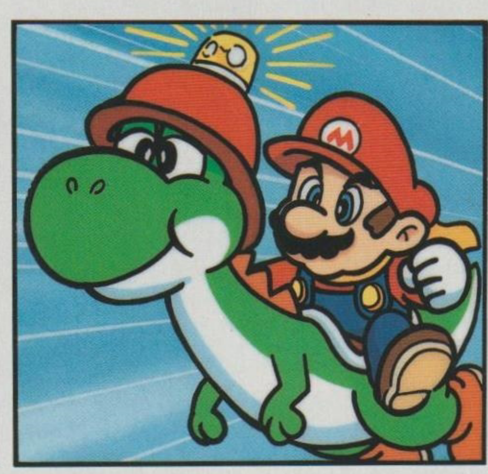
Von den üblichen Kampfsportspielen hebt sich CLAYFIGHTER 63 1/3 mit Sicherheit ab. Hier kann man auch im härtesten Fight noch herzlich über die lustigen Attacken lachen. Ob Anfänger oder Profi-Spieler, der Spielspaß ist garantiert, da der Schwierigkeitsgrad dank des Optionsmenüs individuell einstellbar ist. Das zum Glück unblutige Kampfspektakel kann auch im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden. Die genialen Grafiken beweisen einmal mehr, zu welchen Leistungen das Nintendo64 fähig ist. Erwähnenswert ist auch die exzellente Sprachausgabe. Ein Sprecher kommentiert im Hintergrund mit lustigen Sprüchen das Geschehen. Wer die Clayfighter-Version für das Super Nintendo kennt, der wird sich über die neuen Kämpfer freuen. Ein Muß für alle, die es mal mächtig krachen lassen wollen!

SUPER MARIO

MARIO IM WUNDERLAND







NACH EINEM MUTIGEN RITT DURCH DIE HALBE STADT ERREICHEN MARIO UND SEIN GRÜNER KUMPEL YOSHI DEN ORT DES GESCHEHENS.



Also ich kann mir das kaum erklären. Gerade saß ich auf meiner Morgen-Toilette, da ging es los. Plötzlich stand alles unter Wasser.

Ich liebe es, im Abwasser anderer Leute zu schwimmen. Gibt mir einen richtigen Kick.

AUF DER SUCHE NACH DEM LECK IN DER LEITUNG WIRD MARIO VON EINEM MYSTERIÖSEN RAUM-ZEIT-STRUDEL ERFASST...





...UND SCHLÄGT IN LEICHT VERÄNDERTER MONTUR IN EINEM ANDEREN LAND HART AUF.




Was geht ab? Ich fühle mich heute nicht so gut... Ich habe Kopfschmerzen! Wo, wer und was bin ich? Ich will Mario sein, nicht Marion!


Hihihi! Da ist wohl was in die Hose, ääh, in den Rock gegangen. Aber der Zauberer wird Dir helfen. Folge dem Wegweiser...


DA
OBEN
DORT
SCHWUPP!!
!


DA
OBEN
DORT
UNTE
?
Hey, paß doch auf! Du stehst ja auf mir drauf! Der Rock hängt ziemlich lose, kauf Dir lieber eine Hose!


Aua! Das muß nicht sein! Ich bin sowieso schon klein!


Tut mir leid! Wer bist Du? Kenne ich Dich nicht irgendwo her?
Ich bin der kleine Toad und bin in großer Not! Ich will in Zukunft größer sein, drum kehre ich beim Zaub'rer ein! Hei, das wird famos, der macht mich endlich groß!


UND SO ZIEHEN DIE BEIDEN AUF DER SUCHE NACH DEM MÄCHTIGEN ZAUBERER DURCH DAS WUNDERLAND.


Ich glaube, hinter dem Baum steht der Zauberer und macht gerade eine riesige Kaugummi-Blase. Wir haben ihn gefunden!!!


ES SCHEINT SICH UM EINE VERWECHSLUNG ZU HANDELN...
Euer Hirn ist öde, seid doch nicht so blöde! Wer Kirby nicht kennt, hat den Besten verpennt! Ich hab' nur einen Wunsch: Aussehen wie Elmar Gunsch!


Elmar Gunsch? Du scheinst ja einen leichten Schatten zu haben. Aber komm mit zum Zauberer. Der kann sogar Dir helfen.
Elmar Gunsch? Ich hatte diesen Wunsch? Wie fällt mir sowas ein; muß doof gewesen sein!

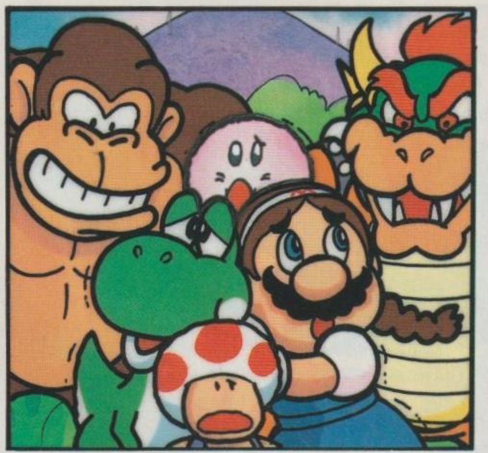














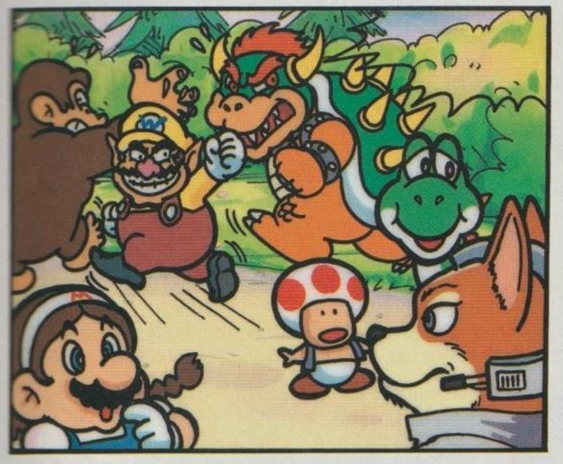


SELBST IM FERNEN SYSTEM LYLAT IST DIE AUSEINANDERSETZUNG AUF DER ERDE GUT ZU ERKENNEN.



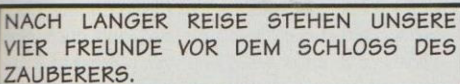




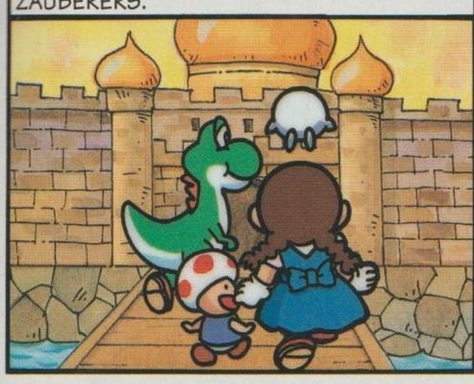




SO SCHNELL WIE ER KAM, VERABSCHIEDET SICH DER FREUNDLICHE FUCHS IN SEINEM ARWING-FIGHTER AUCH WIEDER.
Den Fuchs hab' ich so gern, er kommt vom andern Stern!
Cool! Er hat uns gerettet! Aber sogar dieser Kerl konnte das Reimen nicht lassen. Ob das daran liegt, daß bald Weihnachten ist?



NACH LANGER REISE STEHEN UNSERE VIER FREUNDE VOR DEM SCHLOSS DES ZAUBERERS.





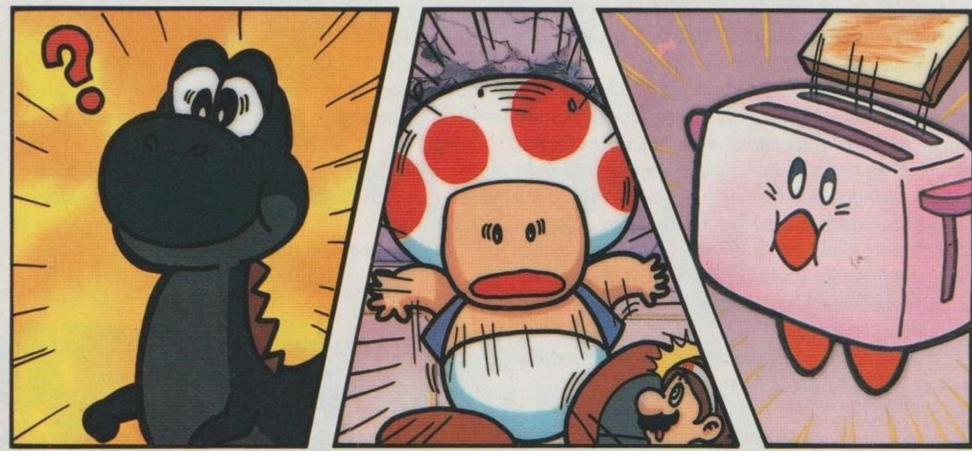
Ich dacht', Ihr kommt erst morgen! Was habt Ihr denn für Sorgen? An diesem schönen Ort helf' ich Euch sofort!



DAS HÄTTE ER NICHT SAGEN SOLLEN...
Alle meiden mich und finden meine Farbe lächerlich!
Ich will auch mal was sagen...
Ich bin klein, will größer sein!
Ich will als Star auf Poster, mach aus mir 'nen...



Lirum-Larum-Löffelstiel, Ihr habt der Wünsche ziemlich viel...
ZAPP!



?



Mit meiner Zauberkraft ist nicht zu scherzen! Was hast Du auf dem Herzen?
Ich halte es nicht mehr aus! Ich will nach Hause und endlich diese Klamotten und das nervige Gereime loswerden!



ZAPP!



Bin ich wieder zurück? Keine Reime mehr? Kein Zauberer? Keine Füchse aus dem All? Hurra!
Komm' schon auf die Beine! Hab' noch mehr tolle Reime! Hihi...
ENDE

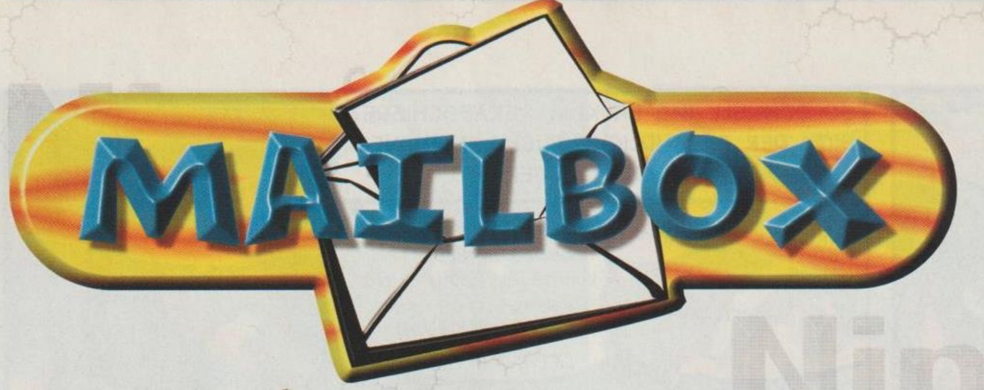


FOTO DES MONATS



HOLERÖ UND HALLO, CLUB NINTENDO!

In den Ferien habe ich etwas entdeckt, was ich Euch auf gar keinen Fall vorenthalten wollte. Ich war gerade beim Pizzaessen, da sah ich etwas und traute meinen Augen nicht: Am Nachbartisch saß Mario (ja genau, der Mario aus den Spielen und so) und verdrückte in atemberaubender Geschwindigkeit gleich 2 Pizzas!

Als er schließlich die Rechnung bezahlt hatte, schlich ich ihm heimlich hinterher. Und was muß ich sehen? Packt der Mario seine Hängematte aus und bindet sie zwischen zwei Bäumen fest, zieht sich auch noch um, legt sich hinein und fängt an, „Holz zu sägen"! Und damit ihr nicht sagt, ich phantasiere, hab' ich Euch das Ganze auf einem schönen Farbfoto abgelichtet. Im Vordergrund sieht man Mario seine Siesta halten, im Hintergrund den Parkplatz der Pizzeria!

Na, wie wär's mit meinem schönen Beweisfoto für die Mailbox?
Tschüß und bis bald!

Markus Schlor, Blaustein

Holerö und Hallo, Markus!
Da hat er ja gerade noch den Weg in die Hängematte gefunden, um seinen Mittags-Verdauungs-Schönheitsschlaf zu nehmen, der gute Mario. Aber den hat er sich auch redlich verdient nach seinen vielen Abenteuern.

Allerdings ist uns schleierhaft, wie er bei dem Autolärm so gut schlafen kann! Hat er vielleicht unsichtbare Oropax-Ohrstöpsel? Oder hat er eine Kanne Baldriantee zur Pizza getrunken? Vielleicht fragst Du ihn mal, wenn er wieder aufwacht!

Sieht jedenfalls sehr bequem aus, so eine Hängematte. Wir haben auch schon eine Großbestellung dafür aufgegeben – dann können wir in den Stresszeiten einfach in der Redaktion übernachten...

HALLO CLUB NINTENDO!

Ich schicke Euch hier noch ein Bild zum Street Fighter II-Wettbewerb. Ich weiß zwar nicht, ob meine Zeichnung zu spät kommt, doch ich muß nicht unbedingt etwas gewinnen. Ich würde mich noch mehr freuen, wenn Ihr mein Bild abdrucken könntet. Ich habe mir nämlich wirklich Mühe gegeben. Vielen Dank im voraus!



Oliver Eisenhuth, Leipzig

Hallo Oliver!
Wer zu spät kommt... den belohnt die Redaktion: Zumindest, indem wir Deine ausgesprochen tolle Street-Fighter II-Zeichnung abdrucken. Sieht in der Tat profimäßig aus! (Roy Lichtenstein ist tot, aber Oliver Eisenhuth lebt...)

Naja, und vielleicht klappt's ja beim nächsten Wettbewerb – und Du gewinnst auch noch was.

Grüssung von der Redaktion!

HOLERÖ NINTENDO-TEAM!

Ich halte hier die Ausgabe 4/97 Eures megastarken Magazins in den Händen, und ich muß sagen: Ich bin echt begeistert! Der Bericht über die E3 war super, allerdings möchte ich doch gerne wissen, was ein 64DD ist. Ist das eine neue Konsole?

Ich finde es gut, daß Ihr Nintendo Classics wieder neu rausbringt, vor allem The Legend of Zelda – Link's Awakening für den Game Boy war für mich ein Riesenspaß! Und da ich gerade von den Classics schwärme: Was ist eigentlich mit den „Oldies"? Jenen Spielen, die praktisch mit dem Game Boy erschaffen wurden und, obwohl sie nicht dieselben graphischen Leistungen wie die neuen Spiele bringen, mindestens so spannend sind wie die neuen Spiele? Ich bin zum Beispiel (schon wieder) total von Solomon's Club gefesselt. (Kennt Ihr das noch? Es erschien ca. 1991.) Das Spiel hat wirklich ganz schön was auf'm Kasten, und ich bedaure jeden, der nicht die Chance hat, es zu spielen. Daher meine ich also, daß auch einige Oldies (z. B. Balloon Kid oder vor allem Kid Icarus) einen Neustart verdient hätten, genau wie die Classics.

Tja, das war's eigentlich, was ich sagen wollte. Tschüßili... macht so weiter und bleibt wie Ihr seid, denn Ihr seid Spitze!

Brigitte Bendias, Wenigumstadt

Holerö Brigitte,
danke erstmal für Deinen Brief und das Lob für's Heft – wir werden aber nicht so bleiben, wie wir sind, sondern wollen noch besser werden!

Und jetzt ein paar Antworten auf Deine Fragen! Ein 64DD ist ein Disc-System für das Nintendo64. Auf den Discs kannst Du große Datenmengen speichern, und so kann sich Dein ganz persönliches Spiel entwickeln. Eine geniale Idee – und wir sagen garantiert sofort Bescheid, sowie es das 64DD in Deutschland gibt.

Zu Deiner Frage wegen der Oldies: Klar, die Klassiker sind nicht schlechter, bloß weil Sie technisch noch nicht so ausgereift waren. Eine Wiederveröffentlichung ist im Rahmen der Classics mitunter möglich – und das erfährst Du dann selbstverständlich hier im Magazin!



Welche drei Game Boy-Spiele würdet Ihr mit auf eine einsame Insel nehmen?

Björn Liesgang, Bad Klosterlausnitz

Eine einsame Insel – das wäre mal 'ne richtige Erholung vom wilden Redaktionsleben! Beschaulich im Liegestuhl am Strand sitzen, mit einem Cocktail und dem Game Boy – fast schon das Paradies! Was wir mitnehmen für unseren Nintendo-Klassiker?

Claude würde Tetris, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Asterix & Obelix in die Badetasche stecken, auch Marko könnte ohne Tetris sein Leben nicht mehr weiterführen, hat sich aber zusätzlich noch für Pinocchio und Toy Story entschieden. Marcus betritt die Insel nie und nimmer ohne The Legend of Zelda – Link's Awakening, Donkey Kong und Super Mario Land. Markus kann natürlich weder auf Soccer noch auf Tetris Plus und Street Fighter II verzichten. John fühlt sich nur wohl, wenn er außer hübschen Mädels noch Tetris Attack, Hercules und Die Maus dabei hat. Thomas wäre nur ein halber Mensch ohne Kirby's Dream Land, Kirby's Star Stacker und Tetris Plus, und Thommy möchte auch auf der Insel nicht ohne Golf, Tim in Tibet und Das Dschungelbuch sein.

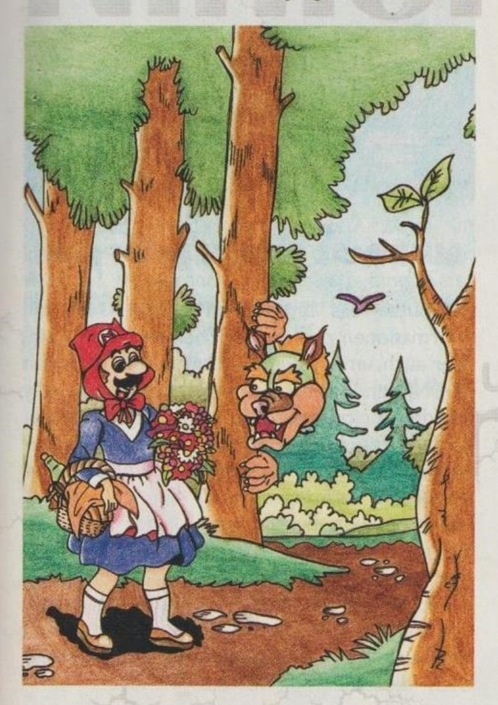
HOLERÖ CN-TEAM!

Ich habe mir jetzt Mario Kart 64 gekauft – dieses Spiel ist der absolute Oberhammer! Ich habe bis jetzt selten so ein irres Game gespielt. Ganz besonders hat es mir Wario mit seinem liebenswert-unsympathischen Lachen angetan. Sogar meine Eltern liefern sich heiße Kopf-an-Kopf-Rennen, und wenn sich jemand der Konsole auf mehr als zehn Schritte nähert, fangen sie an zu fauchen und zu kratzen. Meine letzte Hoffnung ist ein Stromausfall, vielleicht darf ich danach mal wieder spielen...?

Ach ja, außerdem wollte ich euch eine Anregung für Euer futuristisches Clubheft geben: Vielleicht wäre es besser, die Mailbox wieder an den Anfang zu stellen?

Als Beweis meiner Freundschaft habe ich ein Bild aus meiner Collection beigelegt. Ich hoffe sehr, daß es Euch gefällt und daß es im Clubheft abgedruckt wird.

Jürgen Bach, Vettweiß



Holerö Jürgen!
Echt abgefahren, unser italienischer Klempner als Rotkäppchen im Märchen-Fummel! Und der Wolf ist ja wohl kein anderer als Bösewicht Bowser, der außer Prinzessin Toadstool auch noch deren arme Großmama entführen will. (Vielleicht nutzen wir die Idee mal für ein Comic...)

Daß Deine Eltern so auf Mario Kart 64 stehen, finden wir super, aber wenn sie Dich vom Fernseher wegdrängen, finden wir das natürlich nicht so toll. Vorschlag: Zweite Konsole! Oder einen Stundenplan, wer wann darf...

Danke auch für die Lobpreisung – freut uns, daß Dir das Heft gefällt. Ob wir die Mailbox wieder an den Anfang stellen, lassen wir uns nochmal durch den Kopf gehen. Und selbstverständlich kannst Du Dich auf viele weitere Wettbewerbe freuen – just wait and see!

Ach ja, Dein Mario-Rotkäppchen hat uns auf andere Verkleidungen gebracht: Fox McCloud als Barb Wire, Luigi als Mutter Beimer und das Blast Corps-Team wird eine Neuausgabe der Spice Girls...



WEIHNACHTS-WUNDERBÄLLCHEN

Der Harvest Moon ist vorüber, die Ernte vom Feld eingebracht und die Vorräte für den langen, kalten Winter sind angelegt. Das kleine Völkchen im Farmland widmet sich jetzt ganz den Vorbereitungen auf Weihnachten. Da glühen die Backöfen, und fleißige Farmersfrauen versorgen ihre Familien mit allem, was zu Weihnachten dazugehört. Absolute Leckerei sind die Weihnachts-Wunderbällchen, wofür uns Dominique Reschner aus Unterjechenbach das Rezept geschickt hat. Hier ist es:

Zutaten für den Teig:
100 g Margarine
75 g Zucker
150 g Mehl
100 g gemahlene Mandeln
1 Beutel Back-Kakao
1 Beutel Orange-Backaroma
1 Beutel Rum-Backaroma
1 Tl Zimt
1/2 Tl Backpulver

Außerdem:
100 g Walnuß-Stücke, kandiert
1 Eigelb

Zubereitung:
Die Zutaten für den Teig zu einer glatten Masse verkneten und etwa eine Stunde kaltstellen. Danach aus dem Teig walnußgroße Bällchen formen und mit ein paar Walnußstückchen füllen. Die Kugeln auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech setzen und mit dem gequirlten Eigelb bestreichen.

Im vorgeheizten Backofen bei 200° ca. 15 Minuten backen.

HALLO CLUB NINTENDO-TEAM!

So, heute habe ich endlich wieder Zeit gefunden, Euch zu schreiben (das ist immer wieder schön)!

Ich habe jetzt Lufia durchgespielt und muß sagen, daß Ihr das Spiel tadellos übersetzt habt! Der deutsche Text ist einfach herrlich! Am besten gefällt mir, daß manche Szenen so rührend übersetzt sind (vor allem zwischen Maxim – ich habe die Figur Avin genannt – und Selan), daß es mir eiskalt den Rücken herunterläuft! Dieses Game ist einfach phantastisch!

Nun noch eine Frage: Welches Rollen- oder Action Adventure-Spiel wird vermutlich als nächstes von Euch übersetzt, so in der Art von Lufia? Oder sind keine mehr geplant ? Das wäre schade...

Ich hätte auch noch einen Vorschlag: Ihr könntet doch mal ein paar Videospielhelden zur Auswahl stellen und die Leser ihren Lieblingshelden wählen lassen. Na, wie wäre dieser Vorschlag? Ich hoffe, Ihr überdenkt das...

Viele Grüße – Ihr seid die Größten!

Steffi Kißling, Wendlingen

Hallo Steffi,
Danke, danke, danke... Freut uns megamäßig, daß Du so begeistert von den Screentexten im Lufia-Adventure warst.

Wir haben uns für die Übersetzung Tag und Nacht mit Lufia beschäftigt – nach einer Weile kamen wir sogar mit Umhang, Schild und Schwert in die Redaktion und verlangten nach einem Krafttrank... Und seit wir Deinen Brief gelesen haben, laufen wir nur noch mit stolzgeschwellter Brust durch die Redaktion!

Welches Abenteuerspiel demnächst auf dem Markt erscheinen wird, wollen wir noch nicht verraten, aber einstweilen kannst Du Dir die Zeit mit der Life Simulation Harvest Moon verkürzen...

Die Idee mit der Helden-Kür lassen wir uns natürlich auch durch den Kopf gehen – schaun mer mal, was daraus wird.

JOKE BOX

Brand in einem spanischen Hotel. Die Feuerwehrleute spannen ein rotes Sprungtuch auf. Als der Erste springt, ziehen sie es weg und rufen: „Olé!"

Heinrich Triller, Heidelberg

An der Tankstelle. Der Kunde mit einem uralten Auto fragt den Tankwart: „Bekomme ich zwei Scheibenwischer für den Wagen?" – „Okay, fairer Tausch!"

Eva Kliemand, Berlin

Die Polizei hält einen Kleinlastwagen an, auf dessen Ladefläche 20 Pinguine stehen. Fragt der Polizist den Fahrer: „Was machen Sie denn mit den Pinguinen?"

Sagt der Fahrer: „Die sind mir zugelaufen, und jetzt weiß ich nicht, wo ich mit ihnen hin soll." „Dann fahren Sie mit ihnen doch in den Zoo," schlägt der Polizist vor.

„Gute Idee," findet der Fahrer und fährt los. Am nächsten Tag hält der selbe Polizist den Kleinlaster wieder an, wieder sind die 20 Pinguine auf der Ladefläche, diesmal haben sie auch noch Badekappen auf.

Fragt der Polizist: „Waren Sie gestern nicht im Zoo mit den Pinguinen?"

„Doch," antwortet der Fahrer, „und heute gehen wir ins Schwimmbad..."

Marco Przybilik, Kleinneuendettelsau

FORUM

Das Internet – unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Cyber-Riders... Wie? Was? Abenteuer? Klar ist das Internet ein Abenteuer! Vor allem für die, die sich auf die spannende Suche nach witzigen Pages und brandaktuellen Informationen, Tratsch rund um den Globus und Briefen aus aller Welt machen. Wie Ihr wißt, könnt Ihr auch uns im Netz finden: Über www.nintendo.de erfahrt Ihr ständig alle Neuigkeiten über die neuesten Spiele, aber auch über die Klassiker, und natürlich brandaktuelle Nintendo-News. (Zur Zeit ist die Page wieder mal in Arbeit... <bg>) Außerdem findet Ihr unter www.lylatwars.de alles Wichtige zum Space-Action-Kracher LYLAT WARS sowie unter www.diddy-kong-racing.de absolut heiße Infos zum neuen Nintendo64-Renner DIDDY KONG RACING! Wir hatten Euch in der letzten Ausgabe gebeten, uns Eure Meinung zu unserer Site mitzuteilen, aber auch dazu, wie Ihr das Internet nutzt und was Euch dort besonders interessiert. Aus den unzähligen Briefen, die wir leider nicht alle abdrucken können, haben wir hier einige Zuschriften zusammengefaßt!

WÖCHENTLICH AUCH IM TV?

Ich habe zwar keinen Computer und damit keinen Internet-Anschluß, aber ich finde, es ist eine tolle Idee. Man kann eben sehr viel damit anstellen: Surfen, E-Mails verschicken und empfangen. Ich finde es natürlich gut, daß Nintendo eine eigene Internet Seite hat, aber wenn man immer dort hineinschaut, braucht man vielleicht irgendwann kein Club Nintendo-Magazin mehr. Aber ich hätte auch noch einen anderen Vorschlag zu machen: Diejenigen, die keinen Computer haben, können ja nicht ins Internet. Könnte Nintendo da nicht einmal pro Woche eine halbstündige Sendung im Fernsehen bekommen? Das wäre richtig fair!

Nico Hausmann, Frankfurt/Oder



GROSSER TREFFER

Das Internet bietet sehr viele faszinierende Möglichkeiten: Überweisungen tätigen, einkaufen gehen, mit Freunden und Fremden chatten, seine eigene Homepage basteln, und, und, und... Von euren Internet-Seiten (Nintendo-Homepage und LYLAT WARS Page) bin ich ganz begeistert. Vor allem mit www.lylatwars.de ist Euch ein ganz großer Treffer gelungen: Wer die Seite zum ersten Mal sieht, der bekommt so richtig Lust auf das Spiel! Alles in allem finde ich Eure Page ganz toll, und auch die Grafiken sind spitzenmäßig. Einziger Nachteil: Die Seite baut sich etwas langsam auf.

Hans-Joachim Bölker, Untersiemau

SCHAU MER MAL...

Ich habe selbst kein Modem, aber ich finde das trotzdem eine coole Sache! Leider kann ich daher auch Eure Seite nicht ansehen, aber vielleicht kann ich ja demnächst mal bei einem Kumpel reinschauen... Ich fände es auch nicht schlecht, wenn Ihr regelmäßig eine halbe oder sogar eine ganze Stunde im TV wärt. Dann könntet Ihr über Spiele berichten und den Zuschauern Tips geben und Tricks verraten. Wäre doch nicht schlecht, oder?

Sascha Rogala, Herbrechtingen

BALD ONLINE MIT DEM FERNSEHER?

Das Internet erlebt ja seit Anfang der 90er Jahre einen echten Boom. Ich bin richtig verblüfft über die Möglichkeiten, die man mit dem Internet hat (rund um die Welt Kontakt mit anderen Leuten aufnehmen, jede erdenkliche Information abrufen, Online einkaufen gehen usw.), allerdings habe ich selbst noch keine Verbindung ins Internet. Aber man braucht ja vermutlich bald ohnehin keinen PC mehr, um ins Internet zu kommen, sondern ein TV-Gerät reicht völlig aus, um dann zur Nintendo-Homepage zu gelangen. Damit wird dann sicher auch bald das Telefonieren revolutioniert, so daß man seinen Gesprächspartner auch sehen kann. Die Zukunft aus Filmen wie „Zurück in die Zukunft II" ist offenbar nicht mehr fern!

Michael Jahr, Stolberg



ZUKUNFTSWEISEND!

Das Internet finde ich schon toll, und die Nintendo-Seite ist echt genial. Auch eure LYLAT WARS-Seiten sind große Klasse! Nur gibt es in Deutschland immer noch zu wenig Personen, die online gehen – die wissen gar nicht, was sie verpassen! Das Internet ist eben für alle, die an aktuellen Informationen (Stichwort: Online-Recherche) und weltumspannender Kommunikation Spaß haben (Stichwort: Chatrooms) die zukunftsweisende Technologie schlechthin!

Andreas Conrad, Cham



AUCH MAL APPETITHÄPPCHEN

Ich nutze das Internet in erster Linie, um Informationen zu aktuellen Themen zu sammeln, aber auch, um weltweit zu chatten. Als Journalist und Nintendo-Fan (angefangen beim Game Boy für den Zeitvertreib bei langweiligen Pressekonferenzen bis hin zu Eurem neuen Knaller Nintendo64 für die Abende, die ich nicht in der Redaktion verbringen muß) bin ich wirklich begeistert von Eurer Page. Kleiner Vorschlag: Wäre es nicht möglich, Spieledemos als Videosequenzen zum Download zur Verfügung zu stellen, damit man einen ersten Eindruck von neuen Spielen bekommt? Die Sequenzen müssen ja nicht lang sein, sie sollten eigentlich nur „Appetithäppchen" darstellen. Na, wär' das eine Idee?

Lars Benning, Hamburg

WEITER SO UND BITTE MEHR!

Ich bin Lehrerin und benutze das Internet sehr oft zur Recherche, um mit meinen Schülern im Unterricht immer die aktuellsten Infos – gerade zu naturwissenschaftlichen Themen – zur Verfügung zu stellen. Was mich am Internet stört, das sind die vielen nicht jugendfreien Inhalte. Hier sollte eine sinnvolle Kontrolle eingeführt werden. Und gerade Eltern sind hier in die Pflicht genommen. Als Mutter eines 12jährigen Sohnes stimmt mich manche Entwicklung im Online-Bereich in der Tat bedenklich. Von der Nintendo-Page sind wir beide aber ganz begeistert: Sie ist bunt, informativ und gut gestaltet. Wir freuen uns auch auf viele weitere Pages zu bestimmten Spielen, ganz so, wie Ihr das bei LYLAT WARS gemacht habt. Auf jeden Fall: Macht weiter so!

Margit Zohbel, Hambergen

MEHR TIPS & TRICKS?

Herzlichen Glückwunsch zu Eurem Online-Start! Die Seiten sind meiner Meinung nach gelungen. Toll wäre es, wenn zum Thema „Tips & Tricks" mehr erscheinen würde. Außerdem wäre es interessant, wenn man die Spieleberatung auch online erreichen könnte. Viel Spaß jedenfalls beim weiteren Ausbau des Online-Angebots!

Bärbel Decker-Kunz (via E-Mail)

LEBENSWICHTIG!

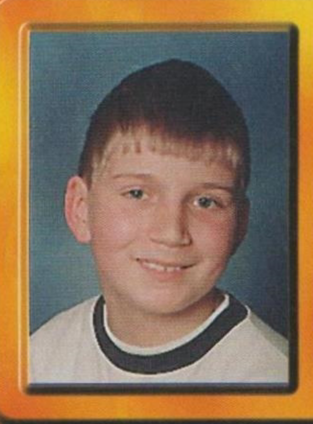
Eure Seite im Internet finde ich ziemlich gut, sie ist mitunter sogar lebenswichtig, denn jetzt finde ich immer die neuesten Daten zu den Erscheinungsterminen der Spiele – ich kann jetzt zu jeder Zeit die neuesten Daten erhalten! Das Internet ist schon phänomenal. Viel Erfolg weiterhin!

Ingolf (via E-Mail)

GLÜCKWUNSCH!

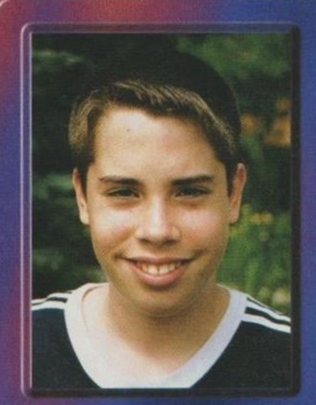
Erst mal meinen Glückwunsch zu den Internetseiten. Ich würde mich freuen, wenn im Lauf der Zeit die Spieletips noch um einiges wachsen. Außerdem würde ich eine Seite mit Meinungen der Spieler zu den einzelnen Spielen begrüßen.
Auf jeden Fall: Weitermachen!

Dirk Windmüller, Osnabrück (via E-Mail)



ABENTEURER AUF MUSCHELSUCHE

Der junge Mann auf dem Foto ist Adventure-Fan Martin Birke aus Königshain. Er hat jetzt auch endlich alle Zaubermuscheln in THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING gefunden – Gratulation der Redaktion! Ansonsten ist Martin ganz klar Game Boy Classics-Fan: SUPER MARIO LAND, SUPER MARIO LAND 2 und WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3 sind seine absoluten Favoriten. Und auch auf DONKEY KONG LAND, MYSTIC QUEST und die MEGA MAN-Abenteuer fährt er voll ab. Wenn Martin gerade mal nicht via Game Boy in fernen Abenteuerwelten verborgene Verliese erkundet und gegen furchtbare Fieslinge antritt, dann mag er am liebsten Pizza auf dem Tisch und „Gute Zeiten – Schlechte Zeiten" auf dem Schirm. Weiter so!



DREI HOBBIES – EIN SPIELER

In jeder Hinsicht sportlich ist Nintendo-Fan Björn Schmitt aus Melsungen, der historischen Stadt in Hessen. Björn spielt aktiv Handball und Fußball, und sein drittes Hobby ist das Nintendo64 – da zählt gerade INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 zu seinen Top-Spielen. Daneben sind seine Favoriten selbstverständlich MARIO KART 64 und SUPER MARIO 64, sowie WAVE RACE 64, TUROK DINOSAUR HUNTER, STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE und PILOTWINGS 64. Als er uns seinen Brief geschickt hatte, gab's in dem verträumten Fachwerkstädtchen NBA HANG TIME und BLAST CORPS noch nicht, aber das ist ja schon ein paar Wochen her. Jetzt sitzt er in seiner Freizeit wahrscheinlich nur noch vor dem Fernsehschirm und macht den Weg frei für den führerlosen Nuklear Transporter...

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE

VIDEOSPIELE – REINE MÄNNERSACHE?

Es ist schon erstaunlich: Die meisten Zuschriften erhalten wir von unseren männlichen Lesern, und auch der Löwenanteil der Fragen, die bei unserer Spieleberatung eingehen, kommt von männlichen Videogame-Fans. Wir mögen es fast nicht glauben: Es kann doch wohl nicht sein, daß die weibliche Spielerschaft so völlig unterrepräsentiert ist. Oder ist Videospielen tatsächlich eher ein sogenanntes „männliches Hobby"? Schreibt uns Eure Meinung! (Hallo Krissi...!) Briefe schickt Ihr bitte mit dem Stichwort „Forum" an unsere Redaktionsadresse. Lasset die Briefffluten über uns hereinbrechen!



DIDDY KONG RACING™*

AN DER SEITE SEINES GROSSEN KUMPELS DONKEY KONG ODER DER CHARMANTEN DIXIE KONG HAT UNSER FREUND DIDDY JA SCHON IN ZAHLREICHEN ABENTEUERN SEIN TALENT ZUM VIDEOSPIELHELD UNTER BEWEIS GESTELLT. DOCH MIT DEM NEUESTEN KRACHER DER GENIALEN RARE-PROGRAMMIERER TRITT DIDDY ENDGÜLTIG AUS DEM SCHATTEN DER WELTBERÜHMTEN VERWANDSCHAFT HERAUS. DAS COOLE ABENTEUER/RENNSPIEL SORGT DURCH DIE ZAHLREICHEN ADVENTURE-ELEMENTE FÜR EIN INNOVATIVES SPIELKONZEPT. ATEMBERAUBENDE 3D-GRAFIKEN, RARES NEUESTE PROGRAMMIERTECHNIK RDA (REAL TIME DYNAMIC ANIMATION), CLEVER DURCHDACHTES LEVELDESIGN, FUN-TASTISCHE FEATURES UND UNZÄHLIGE GIMMICKS MACHEN AUS EINEM SPITZENKONZEPT EIN VIDEOSPIEL DER ABSOLUTEN NEXT GENERATION-EXTRAKLASSE. DA VERSTEHEN SICH RUMPLE PAK-UNTERSTÜTZUNG UND VIER-SPIELER-MODUS DOCH VON SELBST! (JK)

MIT VOLLDAMPF INS GETÜMMEL!

Wizpig, das grunzende Zauberschwein, hat Diddys Lieblingsinsel verflucht!

Diddy und seine tapferen Freunde sind bereit für das große Abenteuer!

Über die einst so friedliche Insel wurde ein schrecklicher Fluch gesprochen. Das machthungrige Zauberschwein Wizpig hat es sich nicht nehmen lassen, aus reiner Bosheit seinen besten Zauberspruch aus der Westentasche zu kramen. Eure Aufgabe besteht darin, das Eiland und seine putzigen Bewohner von Wizpigs Fluch zu befreien. Diddy Kong steht natürlich nicht alleine im Kampf für die Gerechtigkeit da. Ihn und sieben seiner zahlreichen Freunde könnt Ihr in DIDDY KONG RACING durch die umfangreichen Welten steuern. Jeder einzelne Abenteurer hat sein eigenes, ganz spezifisches Fahrverhalten. Pipsy, die Maus, zum Beispiel ist besonders einfach zu steuern. Banjo, der Bär, zeichnet sich durch eine besonders hohe Endgeschwindigkeit aus, hat aber so seine Schwierigkeiten, richtig auf Touren zu kommen. Ihr seht also, daß Ihr Eure Fahrer sorgsam auswählen solltet, um Euch den hohen Anforderungen der zahlreichen Level stellen zu können.



EIN FREUND, EIN GUTER FREUND...

... und davon hat Diddy gleich mehrere. Taj, der blaue Elefant, kommt auf seinem fliegenden Teppich dahergeflattert. Er ist Diddys erster Ansprechpartner, wenn es darum geht, in der Oberwelt die Fahrzeuge zu wechseln. Fahrt den blauen Rüsselschwinger direkt an oder hupt aus nicht allzugroßer Entfernung, um auf Euch aufmerksam zu machen. Taj wird dann nicht lange zögern und Euch mit seinem unvergleichlichem „Abrakadabra" je nach Wunsch ein neues Gefährt unter den Hintern zaubern. Ihr könnt zwischen dem Auto, dem Luftkissenboot und dem Flugzeug wählen. Mit diesen drei Fortbewegungsmitteln könnt Ihr dann die Oberwelt erkunden, neue Zugänge zu weiteren Welten entdecken und gegen Taj Rennen fahren. Ein weiterer, hilfreicher Geselle ist Tic Toc, die watschelnde Uhr. Tic Toc verfügt über eine Statusliste, die Euch Aufschluß darüber gibt, welche Dinge Ihr bereits gefunden habt. Hier wird Euch die Anzahl der gesammelten Ballons, der Schlüssel und der Teile des Amuletts angezeigt. Außerdem könnt Ihr bei Tic Toc den Time Trial-Modus an- bzw. ausschalten. In diesem rasanten Modus geht es darum, Bestzeiten herauszufahren, die auch abgespeichert werden können. Im Time Trial fahrt Ihr (zunächst) alleine gegen die Uhr. Habt Ihr ein Rennen in einer guten Zeit bestritten, könnt Ihr gegen den Geistfahrer antreten. Das ist nicht etwa ein Straßenrowdy, der die falsche Ausfahrt genommen hat, sondern der Fahrer mit der besten Zeit des Kurses.

Taj ist der bekannteste und beliebteste Magier auf dem Eiland.

Wählt eines der Powerfahrzeuge, um die Insel zu erkunden.

Im Time Trial-Modus geht es darum, die Bestzeit zu knacken.

Tic Toc stellt Euch seine besonderen Talente zur Verfügung

Der Geistfahrer ist bereits losgezischt!



BANANARAMA & TURBOSTAKKATO

Spielt Ihr im Abenteuer-Modus, fahrt Ihr in einem Feld von insgesamt acht Piloten. Euer Ziel ist natürlich, nach drei Runden als erster über die Ziellinie zu donnern. Keine einfache Sache, wenn man nicht tief in die Trickkiste greift. Zum Beispiel könnt Ihr während des gesamten Rennverlaufs Bananen einsammeln. Je mehr Bananen Ihr auflest, desto größer wird die Endgeschwindigkeit Eures Gefährts. Eine weitere Möglichkeit, einen Zahn zuzulegen, stellen die Beschleunigungsfelder dar. Sobald Ihr über/durch einen Beschleuniger fahrt/fliegt, gibt es einen mächtigen Bums und Ihr werdet auf mindestens 1,5 Mach katapultiert. Noch mehr Geschwindigkeit erreicht Ihr, wenn Ihr auf/durch den Beschleuniger fahrt und den Finger vom Gas (A-Knopf) nehmt. Es folgt ein mordsmäßiger Schubbereffekt und nichts und niemand kann Euch mehr aufhalten.

Je mehr Bananen Ihr sammelt, desto schneller wird Euer Fahrzeug.



Im Sturzflug geht es durch den Beschleuniger.

FEATURES FOR THE CREATURES

Was ein richtiges Powervehikel sein will, das muß natürlich auch mit entsprechenden Waffen und Gegenständen ausgerüstet sein. Bei Diddy Kong Racing gibt es davon zum Glück zur Genüge. Ihr könnt Eure Fahrzeuge durch Einsammeln der Ballons mit den schönsten Powergegenständen ausstatten. Die Items könnt Ihr sogar aufpowern, indem Ihr den Gegenstand behaltet und einen weiteren Ballon gleicher Farbe einsammelt. So werden beispielweise aus ursprünglich ganz einfachen Raketen erst Zielsuchraketen und schließlich ein 10er-Magazin der hochexplosiven Geschosse. Einsetzen könnt Ihr die Spezial-Items durch Drücken des Z-Triggers an Eurem Controller.

Dieser Fahrer hat den Schutzschild aktiviert.



In der linken unteren Bildschirmecke könnt Ihr ein Fenster erblicken, in dem Euer aktuelles Poweritem angezeigt wird.

BUNTER BALLON = MAGNET



Mit dem Magneten könnt Ihr den vorausfahrenden Gegner in einem Fadenkreuz anpeilen und Euch an ihn heranziehen. Damit laßt Ihr seinen Vorsprung im Nu dahinschmelzen. Je mehr Ballons Ihr einsammelt, desto stärker wird die Anziehungskraft des turbogeilen Magneten.

GELBER BALLON = SCHUTZSCHILD

Je weiter Ihr in dem Spiel vorankommt, desto kniffliger werden die Kurse. Da kann es schon einmal passieren, daß Ihr aus heiterem Himmel beschossen werdet. Gut, daß es den Ektoplasma-Schutzschild gibt. Er schützt Euch eine kurze Weile vor miesen Attacken. Je mehr lila Ballons Ihr eingesammelt habt, desto stärker wird auch der Schutzschild.



Entscheidet Euch schnell für einen der Ballons.

BLAUER BALLON = NITROEINSPRITZUNG

Ihr erhaltet eine Nitroeinspritzung, die Euer Gefährt beschleunigt. Sammelt Ihr nacheinander drei blaue Ballons ein, solltet Ihr Euch am Fernsehsessel festschnallen. Wenn Ihr den dreifachen Nitrobeschleuniger einsetzt, gibt es eine Beschleunigung, die Euch das Mittagessen aus den Ohren quillen läßt.

ROTER BALLON = RAKETEN

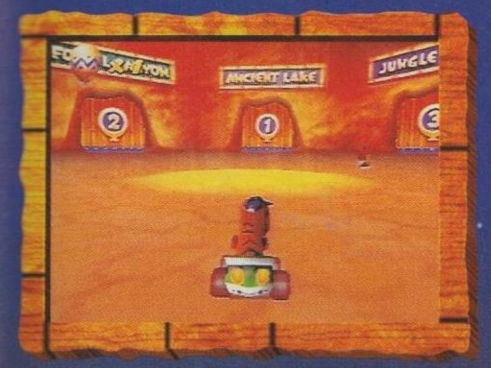
Die Raketen könnt Ihr wirksam einsetzen, wenn Euch ein Fahrer vorausfährt. Ein gezielter Schuß und die Bahn ist frei. Besonders gefragt unter den Rennpiloten sind die Zielsuchraketen. Ihr erhaltet sie, wenn Ihr zwei rote Ballons einsammelt. Für drei rote Ballons gibt es ein 10er-Magazin Raketen, mit denen Ihr freudig drauflosballern könnt.

GRÜNER BALLON = ÖLTROPFEN

Nach hinten könnt Ihr dieses Feature auslösen und damit die nachfolgenden Fahrer mächtig heftig ins Schleudern bringen. Auch den Öltropfen könnt Ihr durch weiteres Einsammeln der grünen Ballons aufpowern. Er verwandelt sich vom Öltropfen in eine Stachelkugel und zum Schluß in eine blubbernde Luftblase, die die Gegner in sich aufsaugt.

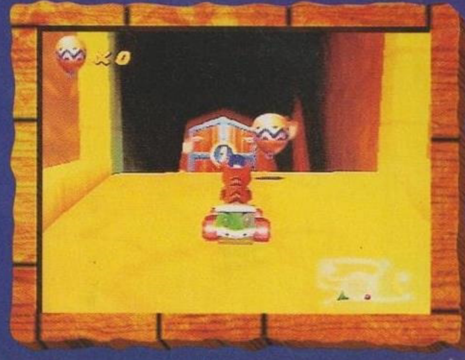


DIE ERSTE WELT – DINOLAND



Mit diesem goldenen Ballon könnt Ihr auch den ersten Kurs der ersten Welt betreten.

Das urige und gewaltige Dinoland ist die erste von insgesamt fünf Welten, die Ihr in diesem Abenteuerspektakel spielen dürft. Um sie betreten zu können, müßt Ihr zunächst den ersten goldenen Ballon vor dem großen Tor mit der 1 einsammeln. Er ist Eure Eintrittskarte in das Dinoland. Hier erwarten Euch – wie auch in den anderen Welten – vier Level, eine Bonus-Stage, der Endbosslevel und das Trophy Race. Im Trophy Race-Modus müßt Ihr jeden der vier Level einer Welt noch einmal fahren und dabei den ersten Platz in der Rangliste erzielen, um eine goldene Statue zu erhalten.


Vor dem Tor mit der 1 könnt Ihr den ersten goldenen Ballon einsammeln.

LEVEL 1 – RUMPELSEE

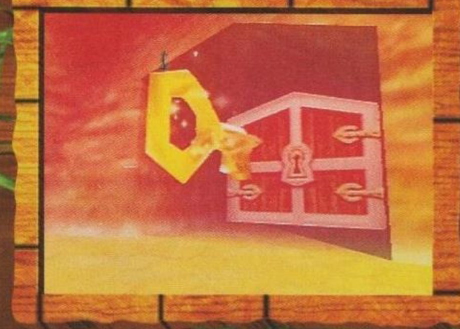
Achtung! Dinos kreuzen die Straße!

Nun denn, jetzt kann es losgehen. Ab durch die erste Tür und rein in den Level Rumpelsee. Hier geht es noch einigermaßen ruhig zu und wenn Ihr alle Beschleuniger am Boden erwischt, dürfte es kein Problem werden, den ersten Platz zu erreichen. Aufpassen solltet Ihr aber auf den großen Dino, kurz vor der Zieleinfahrt. Er kann Euch mit seiner massigen Gestalt den Weg versperren. Wenn Ihr an ihm hängen bleibt, kostet das wertvolle Sekunden. Taj, der blaue Elefant, wird Euch dann am Ende des Rennens den goldenen Ballon für den ersten Platz überreichen. Später, wenn Ihr auch die anderen drei Level gespielt und den Endgegner dieser Welt besiegt habt, müßt Ihr noch einmal den Rumpelsee-Kurs fahren, um die acht silbernen Münzen einzusammeln. In diesem Level findet Ihr übrigens auch den Schlüssel für die Bonus-Stage. Fahrt einfach nach den ersten Ballons – kurz nach dem Start – nach rechts in die Wiese. Dort könnt Ihr den Schlüssel entdecken. Fahrt auf die kleine Rampe und schnappt Euch den goldenen Türöffner.


Habt Ihr den ersten Platz belegt, überreicht Euch Taj einen Goldballon.



Der Schlüssel befindet sich auf einer kleinen Rampe.


Öffnet mit dem Schlüssel den Weg in die Bonus-Stage.

2. LEVEL – SKELETTSCHLUCHT

Mit zwei goldenen Ballons auf dem Konto gelangt Ihr in die furchterregende Skelettschlucht. Diese Schlucht birgt viele Gefahren und einen sandigen Boden, auf dem man leicht ins Schleudern gerät. Im ersten Rennen dieses Levels solltet Ihr versuchen, vom Start weg mit einem Blitzstart in Führung zu gehen. Kurz vor der Zieleinfahrt habt Ihr die Möglichkeit, eine kleine Abkürzung zu nehmen. Fahrt an der Stelle, die Ihr auf dem Bild erkennen könnt, nicht wie die anderen Fahrer nach rechts oben, sondern nehmt den unteren linken Weg. Er ist zwar ein wenig holperig und erfordert einige Fahrkünste, wird Euch aber etwas Zeit ersparen. Beim Rennen um die Silbermünzen müßt Ihr bei der Münze kurz vor der Tunneleinfahrt achtgeben, daß Ihr nicht ins Wasser fallt. Das könnte fatale Folgen nach sich ziehen. Die restlichen Münzen sind mehr oder minder einfach einzusammeln und bereiten einem geübten Fahrer keine größeren Schwierigkeiten.

Fahrt hier weiter nach links, um eine kleine Abkürzung zu nehmen.



Drückt den rechten C-Knopf Eures Controllers, um den Tacho auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.



Im großen Dinoskelettmaul befindet sich der Beschleuniger.

3. LEVEL – DSCHUNGELSTURZ

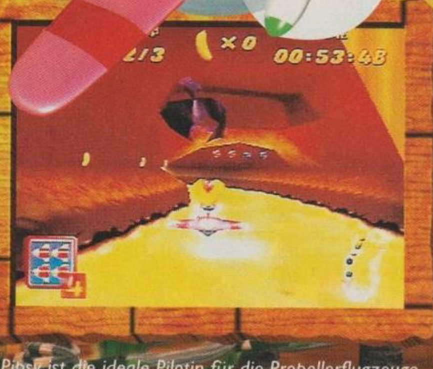
Dieser Parcours ist zwar relativ kurz, dafür aber ziemlich schwer zu fahren. Viele Kurven, ein enger Tunnel und ein poröser und äußerst löchriger Straßenbelag fordern Euer gesamtes fahrerisches Geschick. Die Beschleuniger am Boden solltet Ihr auf keinen Fall verpassen, um als erster ins Ziel zu gelangen. Beim Silbermünzen-Rennen müßt Ihr höllisch aufpassen, daß Ihr beim Einsammeln der silbernen Geldstücke nicht von der Straße abkommt und in einen der Gräben fallt. Wer durch das Dinoskelett-Maul kurz vor Ende der Strecke fährt, kann einen gut verborgenen Beschleuniger entdecken. Er wird Euch mit Karacho in die Zielkurve beschleunigen. Trotz aller Hektik solltet Ihr auch versuchen, rote Ballons einzusammeln, um vorausfahrende Gegner möglichst effektiv aus der Bahn zu schleudern.



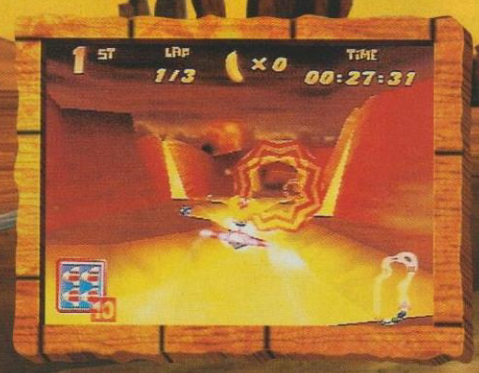
Vorsicht vor den Löchern in der Straße. Wer hier zu schnell drüberfährt, wird aus der Bahn geworfen.

4. LEVEL – BRODELVULKAN

Hurra, jetzt geht es zum ersten Mal im Flieger zur Sache. Die Propeller-Flieger sind hypercool und verursachen einen leichten Druck in der Magengegend, sobald es in den Sturzflug geht. Den ersten Platz in diesem schon etwas schwierigeren Level zu erreichen, ist kein leichtes Unterfangen. Die Beschleuniger befinden sich nun nicht mehr am Boden sondern in der Luft. Besonders knifflig sind die extrem scharfen Kurven. Drückt zur Unterstützung die R-Taste Eures Controllers, damit sich der Flieger noch extremer in die Kurven legt und fast kopfüber durch die Kurven rast. Um im zweiten Rennen alle Silbermünzen einsammeln zu können, solltet Ihr das Flugzeug schon ziemlich gut beherrschen. Denn nicht nur die brodelnde Lava, sondern auch gigantische Dinos und gartenschlauchenge Höhlentunnel werden Euch sonst in die Knie zwingen.



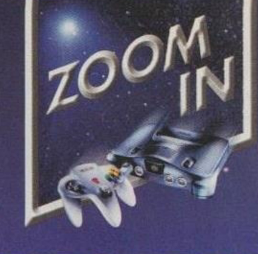
Pipsy ist die ideale Pilotin für die Propellerflugzeuge.



Mit Vollgas in den Beschleuniger und nicht vergessen, den zweiten im Hintergrund auch noch mitzunehmen.



Jetzt wird es urig haarig. Der Dino versperrt Pipsy den Weg.



SCHNELLER BOSS – ADIOS!

Zu einem Duell ganz besonderer Art kommt es, nachdem Ihr die ersten vier Level mit dem ersten Platz beendet habt. Ihr tretet gegen einen großen Dinosaurier an, der Euch zu einem Rennen rund um einen gigantischen Berg herausfordert. Der erste, der die Bergspitze erreicht, gewinnt. Habt Ihr das Rennen gegen den ersten Boss erfolgreich absolviert, schickt er Euch zurück in die erste Welt, damit Ihr auf die Suche nach den Silbermünzen gehen könnt. Habt Ihr auch diese Aufgabe bewältigt, könnt Ihr ein zweites Mal gegen den Dino mit der großen Klappe antreten. Seine Taktik ist schnell beschrieben: Auf und davon! Ihr müßt versuchen, möglichst viele Ballons während der Fahrt aufzunehmen und dem Dino dann und wann eine Rakete vor den Latz zu schießen. Auf halbem Weg könnt Ihr auch eine Abkürzung finden. Diese ist allerdings sehr schwer zu befahren. Anfänger sollten zunächst die Finger von ihr lassen.



Fahrt an dieser Stelle scharf links und Ihr findet eine Abkürzung.



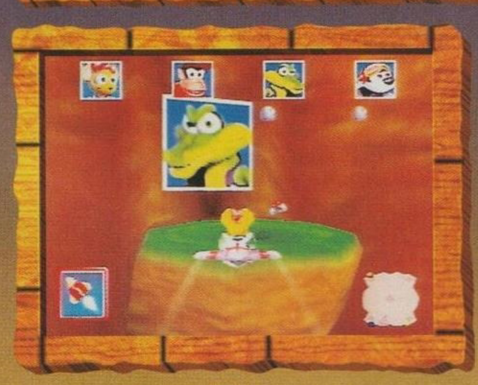
Der Triceratops ist ein flinker Geselle!

1. BONUS-STAGE – FEUERBERG

Dank des Schlüssels, den Ihr im ersten Level gefunden habt, könnt Ihr jetzt endlich die Tür mit dem großen Schloss öffnen. Hier dürft Ihr ein ganz besonderes Spiel spielen. Ihr müßt mit dem Propellerflugzeug Eier auflesen, sie in Euer eigenes Nest bringen und möglichst gut beschützen, damit sie keiner Eurer Kontrahenten wieder herausklaut. Ihr könnt Euch allerdings auch selbst als Eierdieb betätigen und in fremden Nestern auf Eiersuche gehen. Dem ersten, dem es gelingt, drei Eier auszubrüten, winkt zur Belohnung ein goldener Ballon! In jeder Welt gibt es einen Schlüssel zu finden, mit dem sich die dazugehörige Tür öffnen läßt. Ihr könnt also bei Diddy Kong Racing insgesamt vier tolle und abwechslungsreiche Bonus-Stages entdecken!



Bringt das Ei in Euer Nest...



... und betätigt Euch als Nesträuber!

TROPHY RACE DER ERSTEN WELT



Im Trophy Race geht es darum, eine Meisterschaft, die aus vier Rennen besteht, zu fahren. Die vier Rennen setzen sich aus den vier Leveln einer Welt zusammen. Wie auch in der Formel 1 gibt es bei diesen Rennen Punkte für die vorderen Plazierungen. Euer Ziel ist klar: Als erster der Rangliste das Trophy Race zu beenden. Dann erhaltet Ihr eine goldene Statue. In jeder Welt gilt es, ein Trophy Race zu fahren. Wer in jedem dieser umfangreichen Rennen die Goldstatue erringt, kann am Ende – nach dem Triumph über das rosarote Zauberschwein Wizpig – am Strand der Insel eine nette Überraschung erleben.



Die Rangliste der besten Trophy-Fahrer.



Für den ersten Platz in der Rangliste gibt es am Ende eine goldenen Statue.

DONKEY KONG LAND III

Im tiefen, tiefen Dschungel ist wieder mal die Bananen-Action angesagt: Eine ganze Armada finsterer Kremlings und weitere Abgesandte des Urwalddespoten King K. Rool sind in das Donkey Kong Land eingedrungen, um nach der legendären verlorenen Stadt zu suchen. Dieser Ort soll prall gefüllt mit den schönsten Schätzen der Welt sein. Und wenn es um eine abenteuerliche Reise geht, können auch die mutigen Affen niemals widerstehen: So machen sich Dixie und Kiddy Kong auf die Suche nach dem sagenumwobenen Ort, in der Hoffnung, einen riesigen Berg köstlicher Bananen vorzufinden.

Wir begleiten die beiden in dieser Ausgabe durch die zweite und dritte Welt und beobachten, wie sich das ungleiche Pärchen in den Tiefen des Urwalds mit allerlei Widrigkeiten herumschlägt. (mh)

Welt 2: Primate Plains



(A) CORAL QUARREL

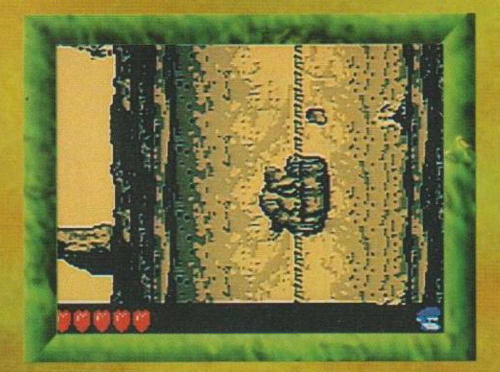


Ob als Lianenschwinger oder als Wasserratten – die zwei Affen meistern stets jede noch so schwierige Lage. Nur gut, daß die beiden das goldene Freischwimmerabzeichen besitzen, denn die Tauchgänge in den Gewässern des Korallenriffs haben es mächtig in sich! Kleine und große Fische, stachlige Muscheln oder gefräßige Barracudas – das kühle Naß wimmelt voller Gefahren. Doch auch in den blauen Tiefen trifft das tierische Duo auf alte Bekannte. Enguard, der Schwertfisch, wartet in einem Faß auf seine Befreiung und schlägt mit seiner spitzen Nase dann etliche unliebsame Wasserbewohner in die Flucht.

(B) MINKY MISCHIEF

Von tiefen Gewässern aus führt die Reise in schwindelnde Höhen. In den Wipfeln der viele tausend Jahre alten Bäume hat so manches Tierchen sein Versteck gefunden. Vor allem Bienen, die mit ihren lästigen Stacheln „Haus und Hof" verteidigen, sind eine rechte Plage. Auch die kleinen Äffchen, die in den hohlen Baumstämmen lauern, vertreiben jeden Eindringling, indem sie ihn mit Steinen bewerfen. Ihr seht, unsere zwei Freunde sind nicht überall willkommen…

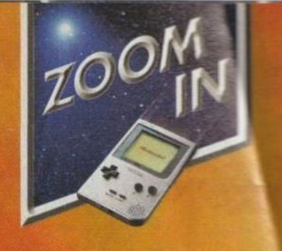
Nur die kleinen Springspinnen haben ein wenig Mitleid mit den zwei Abenteurern und katapultieren die beiden auf so manchen hohen Ast.



(C) JETTY JITTERS



Der einzige Weg über den großen Fluß führt über eine hölzerne Brücke. Wie zu erwarten, hat King K. Rool einige Vertreter seiner Leibgarde dort plaziert, um unerwünschte Schatzsucher an der Weiterreise zu hindern. Doch unser eingespieltes Duo läßt sich nicht so leicht durch ein paar wandelnde Krokodil-Handtaschen in die Flucht schlagen! Mit gekonnten Rollattacken und gezielten Kopfsprüngen hauen die beiden alle Kremlings aus dem Weg. Im Handumdrehen erreichen Dixie und Kiddy so das andere Ufer und können ihre Reise fortsetzen.



(D) WRINKLY REFUGE

Verschnaufpause! Nach langen und ermüdenden Querelen ist es endlich an der Zeit, ein wenig zu relaxen. In Wrinklys spartanischer Bude kann das Affenpärchen nicht nur eine Zwischenstation einlegen, sondern auch seinen Erfolg abspeichern – natürlich nur, wenn Ihr Euer Einverständnis gebt.







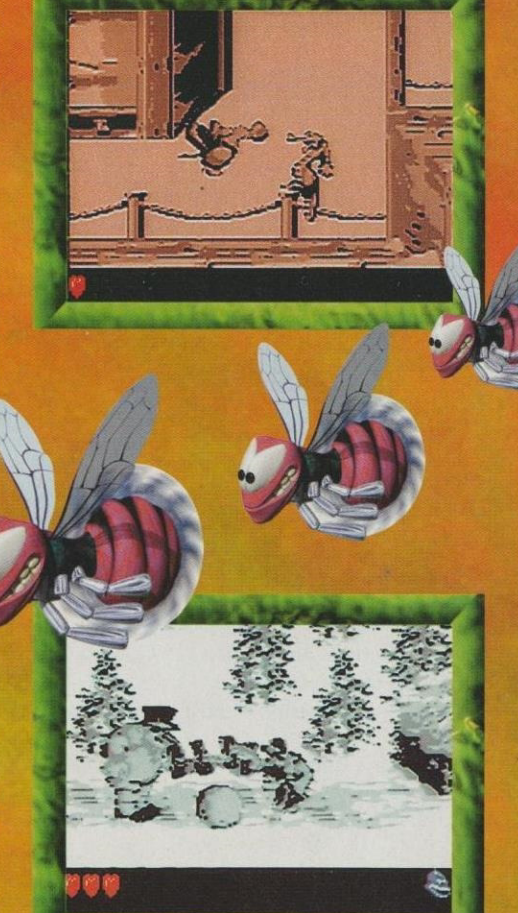
(F) SHEEPY SHOP

Im kleinen Laden um die Ecke wartet ein netter Bär auf Besucher, die durch den Dschungel streifen. Nach einer freundlichen Begrüßung bietet er den beiden Affen für zwei Münzen eine heiße Information oder für weitere fünf Münzen einen Warp mit dem Teleporter an. Wer kann sowas schon ablehnen?



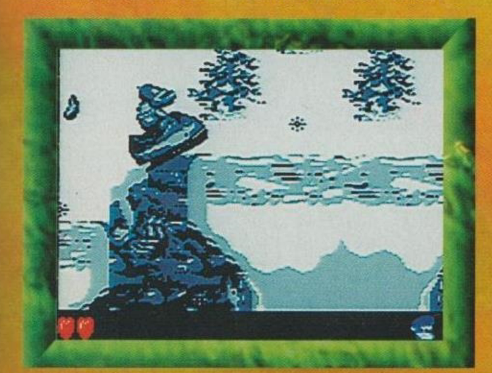
(H) MILLER INSTINCT

Die alte Mühle liegt schon seit langer Zeit brach. Keine Spur mehr von Korn oder Getreide! Vielmehr schwirren eine Unmenge von Bienen durch die verzweigten Gänge und nervöse Kremlings hüpfen rastlos umher. Doch nicht nur Bösewichte haben sich an diesem Ort verschanzt: Der kleine Papagei Squawks hat hier sein neues Zuhause gefunden und spendiert Euch gerne einen Freiflug in der Business-Class.



(E) BLACK ICE BLITZ

Eine Schlittenfahrt ist lustig, eine Schlittenfahrt ist schön! Mit dem hypermodernen Flitze-Bob sausen die beiden wie Anwärter für die nächste Dschungel-Olympiade durch die eisige Schneelandschaft. Nur Achtung vor tiefen Löchern und summenden Bienen! Mit ein wenig Reaktionsvermögen seid Ihr jedoch schneller im Ziel, als eine Schneeflocke nach unten fällt…



(G) RIVERBANK RIOT

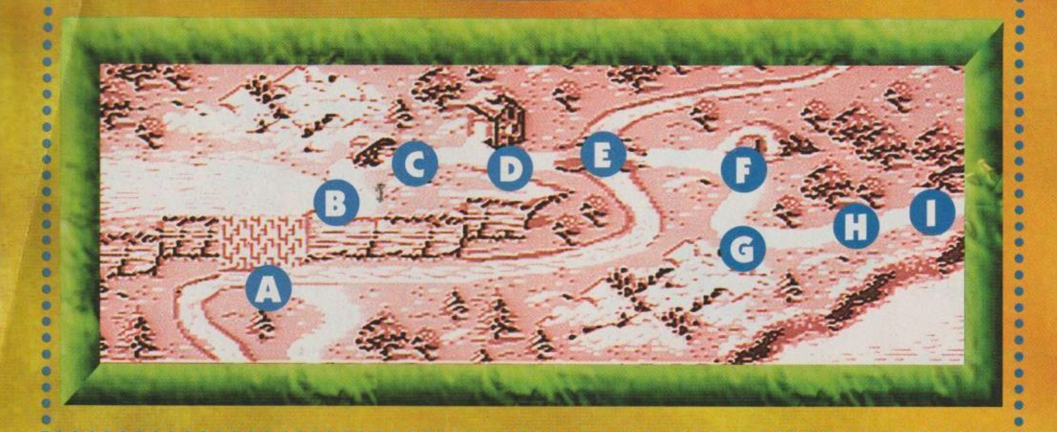
Das Flußufer ist nicht gerade der sicherste Ort für einen Sonntagsspaziergang. Ob auf den Felsen des Ufers oder im Wasser – überall krabbelt, kreucht und fleucht es. Dafür könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr lieber versucht, trockenen Fußes das Levelende zu erreichen, oder ob Ihr durchs kühle Naß paddeln wollt. Oder vielleicht macht ihr beides?



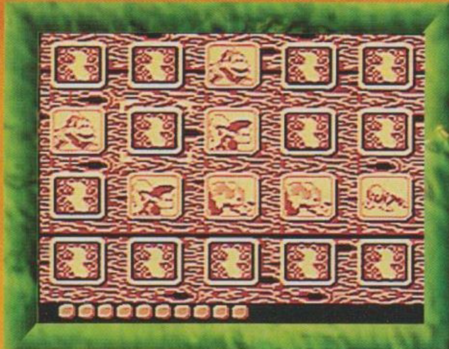
(I) BLEAK MAGIC

King K. Rool hat am Ende dieser Welt einen riesigen Schneemann plaziert, der Euch mit eisigem Lächeln das Leben zur Hölle macht. Weicht zuerst seinen Schneebällen aus und schnappt Euch dann das Faß, das auf dem Dach des Hüttchens erscheint. Feuert der wandelnden Frostbeule das Faß solange entgegen, bis er kapituliert und von der Bildfläche verschwindet!

Welt 3: Blackforest Plateau

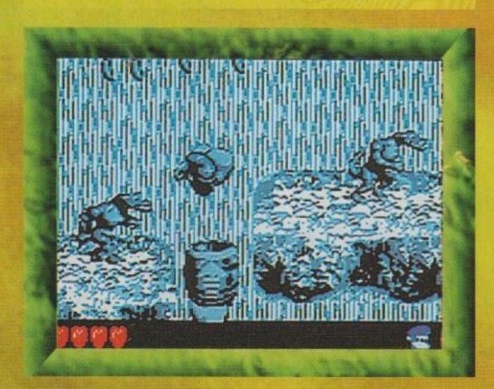


(D) Sheepy Shop



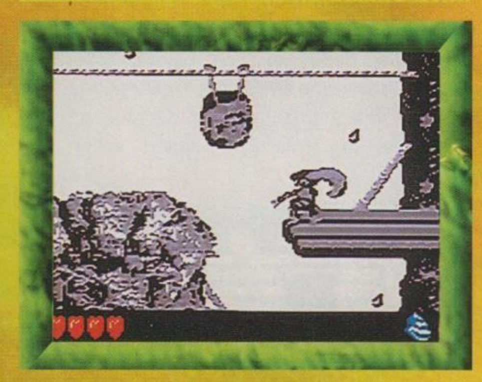
Wie in jeder Welt dieses Spiels hat auch hier der gastfreundliche Bär sein Lager aufgeschlagen. Aber nur mit genügend Münzen könnt Ihr ihm ein Glücksspiel, wichtige Informationen oder einen Warp mit dem Teleporter entlocken. Ohne Moos ist auch beim Bären nix los!

(A) Rocketeer Rally

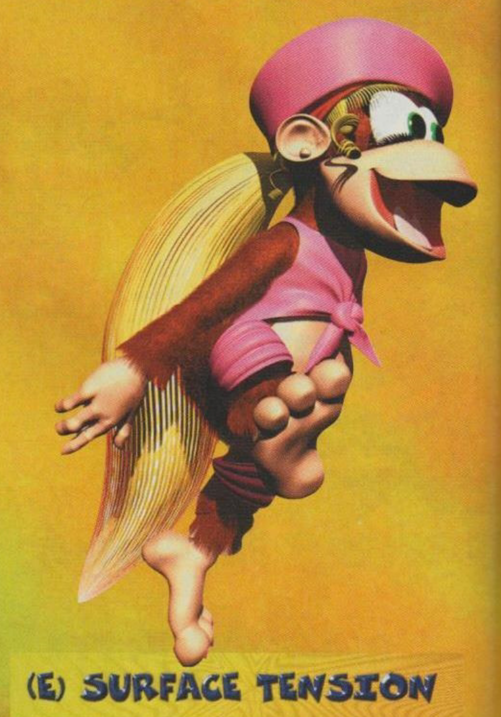


Im Schwarzwald riesige Wasserfälle? Das war auch uns bislang unbekannt! Dennoch stehen die zwei Äffchen gleich im ersten Level des Blackforest Plateaus am Fuße eines mächtigen Wasserfalls, der wohlüberlegt erklommen werden will. Die schwebenden Raketenfässer befördern die Helden mit lautem Knall von einer Steinebene zur nächsten. An der Spitze des Wasserfalls müßt Ihr dann das Fähnchen hissen - und ab geht die Post zum nächsten Abenteuer.

(B) Vertigo Verge



Die windige Höhle, die als Übungsstützpunkt der stramm geführten Kremling-Armee dient, ist nicht nur äußerst verzweigt, sondern auch recht dicht besiedelt. In jedem Gang lauern Kremlings, Bienen oder überdimensional große Ratten. Besonders heimtückisch sind die explosiven Fässer, die sich an den Seilen der Höhlenwände mit kräftigen Armen auf und ab hangeln. Bei jeder Berührung ist ein Sturz in die Tiefe vorprogrammiert. Stahlhelm auf und rein ins Vergnügen!



(C) Polar Pitfalls



Wieder ist ein Jahr vergangen und der Winter hält Einzug! Ohne Spikes an den Pranken wird die Wanderung über den eisigen Boden jedoch zu einer heiteren Rutschpartie. Tapst vorsichtig über den Schnee, denn tiefe Abgründe lauern überall! Mutige sollten sich jedoch auch mal in den einen oder anderen Abgrund stürzen, denn dort warten nicht nur Lebensballons auf Euch, sondern auch die heißbegehrten Bonusfässer.



(E) Surface Tension



Ein weiteres Flußufer beschert den beiden Freunden wieder einmal nasse Füße. Wollt Ihr Euch als Schatzsucher betätigen und Münzen für den Bären sammeln, solltet Ihr Euch mit einem mutigen Kopfsprung in die Wellen stürzen. Der Weg vorbei an stachligen Muscheln und fetten Fischen wird sich mit Sicherheit lohnen!

(F) WRINKLY REFUGE

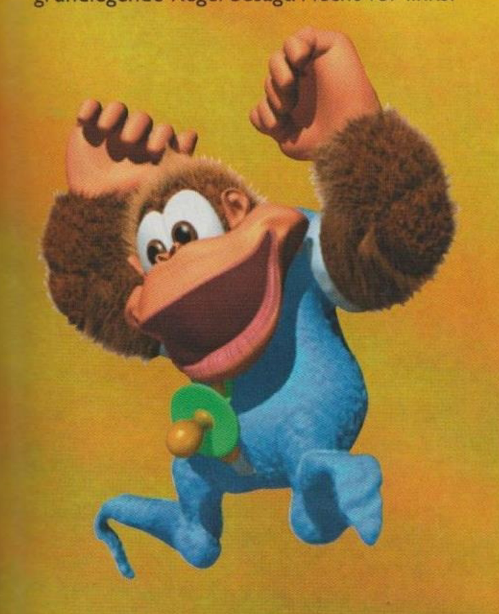


Wer rastet, der rostet! Naja, Ihr sollt bei Wrinkly auch kein Nickerchen halten, sondern nur kurz Euren Spielstand abspeichern. Der Weg ist noch weit, und Ihr wollt doch mit Sicherheit **vor** dem üblen King K. Rool in der verborgenen Stadt sein!

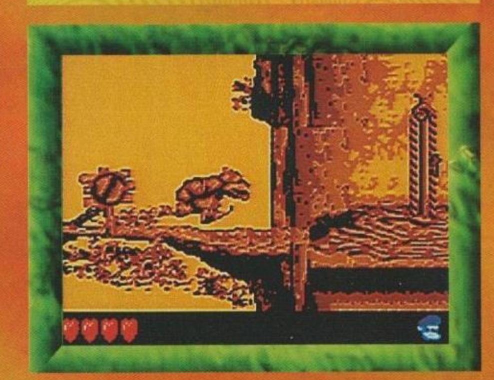
(G) TUNDRA BLUNDA



Ein Glück, daß Affen ein dickes Fell haben: Der Schnee und die Kälte hinterlassen nämlich schon die ersten Frostbeulen. Keine Probleme mit den winterlichen Temperaturen haben dagegen die kleinen Pinguine, die fröhlich aus ihren Eislöchern herausschubbern und flugs über den eisigen Boden gleiten. Haltet Euch gut an die Verkehrsregeln des Dschungels und weicht den Wasserwichten aus, denn eine grundlegende Regel besagt: Hecht vor links!



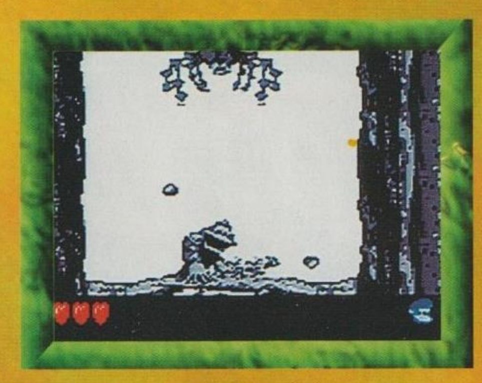
(H) REDWOOD RAMPAGE



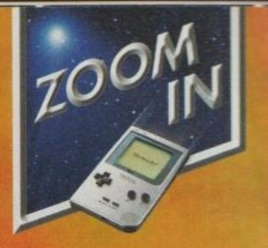
Jetzt wird es wenigstens etwas warm. Ob es am Wetter oder an der Anstrengung liegt, ist aber nicht so sicher... Wieder einmal führt der weitere Weg durch den naturgeschützten Tropenwald, dessen mächtige Bäume hoch in den Himmel ragen. Diese zu erklimmen ist wahrlich kein Zuckerschlecken, auch wenn im hohlen Innenraum Kletterseile angebracht sind. Die Bienen, Igel und Ratten geben ihr Bestes, um den beiden Äffchen das Leben schwer zu machen. Doch die Fahnenstange, die das Levelende ankündigt, ist in greifbarer Nähe. Ihr wißt: das Fähnchen gehört gehißt!



(I) ARICH ATTACK



„Ich glaub', ich spinne", ruft Dixie, als sie den letzten Level betritt. „Nein, ich Spinne!" entgegnet das achtbeinige Krabbelvieh, das sofort anfängt, Steine auf die beiden verdutzten Bananenschlucker zu werfen. Mit pirouettenartigen Drehungen weichen sie geschickt den Geschossen aus, um anschließend auf den pelzigen Kopf der Spinne zu springen. Nach einigen gezielten Landungen verläßt das Insekt mit üblen Kopfschmerzen den Ort des Geschehens.





Der Wächter der DK-Münze

In jedem spielbaren Level des Abenteuers (außer bei den Endgegnern) könnt Ihr einen gepanzerten Kremling finden, der die DK-Münze als Schild vor sich trägt. Erkundet Ihr die nähere Umgebung des Wächters, dann stoßt Ihr auch auf ein Stahlfaß. Aber aufgepaßt: Werft nicht einfach das Faß gegen den Schild! Versucht lieber, den Kremling von hinten zu erwischen! Werft das Faß über ihn, damit es an einer Wand abprallt und zurückrollt.

Ihr merkt: In jedem Level ist eine andere, ganz spezielle Taktik gefragt. Haben die Programmierer das nicht geschickt eingefädelt...?



BOMBERMAN 64™*

INVASION IM BOMBERLAND

Der ominöse Omni-Würfel ist in der Lage, die gesamte Energie des Universums zu absorbieren und seinem Besitzer unendliche Macht zu verleihen. Als Altair, der mieseste Typ aller Sternensysteme, in den Besitz des Omni-Würfels gelangt, beginnt er damit, seine wahnwitzigen Eroberungspläne in die Tat umzusetzen. Der Planet Bomber ist ein friedlicher Ort, der niemals zuvor in Auseinandersetzungen verwickelt war – jedenfalls bis zu dem Zeitpunkt, da Altair mit seiner fliegenden Festung den Orbit erreicht und seinen Angriff startet. Bomberman erstarrt vor Schreck, als er bemerkt, welche Bedrohung sein geliebtes Land in Gefahr bringt. Doch zum Glück taucht Sirius, ein mysteriöser Helfer, auf. Sirius' Tips befolgend, startet Bomberman das waghalsige Abenteuer, um die fliegende Festung der Invasoren zu zerstören…

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe das neueste Abenteuer des bombigen Bombermans auf dem Nintendo64 vorgestellt haben, wollen wir diesmal schauen, wie sich der Zündelmeister auf der fliegenden Festung des Schreckens schlägt. Feuer frei für die nächsten Schritte in dem dynamitreichsten Actionspektakel seit Alfred Nobels sprengstoffgeladener Erfindung. Laßt die Lunte brennen und befreit das Bomberland. (jk)

DRACHENBURG LEVEL 2

DYNAMISCHER DYNAMITWERFER!

In diesem Level trefft Ihr auf Sirius, den Helfer. Er unterzieht Euch einem harten Test! Laßt Euch nicht von seinen heftigen Attacken verwirren und kontert möglichst geschickt. Eine gute Taktik ist, ihn in eine der vier Ecken des Kampfschauplatzes zu drängen und ihn dann mit Euren Bomben einzukreisen, so daß er keine Ausweichmöglichkeit mehr hat.



Jetzt heißt es, das Herz schnell einsammeln...

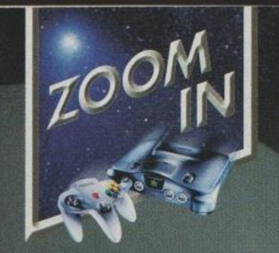


Der Fiesling fordert Bomberman zu einem explosiven Kampf heraus.

Ist der Gegner getroffen, verliert er ab und zu ein Herz. Dieses solltet Ihr einsammeln, um besser geschützt zu sein. Es bewirkt, daß Ihr bei einem Treffer nicht sofort bezwungen seid, sondern noch eine weitere Chance erhaltet. Eine weitere Taktik ist, ihn aus der Ferne zu bombardieren. Kickt ihm aus sicherer Entfernung die Bomben an die Quadratlatschen. Wird er von einer Bombe getroffen, kann er sich eine Weile nicht bewegen und ist Euch, beziehungsweise den Bombenexplosionen, wehrlos ausgeliefert. Paßt aber dennoch gut auf, denn auch der Gegner verfügt über diese etwas hinterhältige Taktik und kann Euch kalt erwischen.



... und nicht wieder verlieren.



DRACHENBURG LEVEL 3

Nachdem Ihr den Bombenfreak aus dem zweiten Level der Drachenburg in seine Schranken verwiesen habt, könnt Ihr Euch in den nächsten Abschnitt vorwagen. In dem bereits etwas morschen Gemäuer der Drachen-



burg geht es wieder darum, die Zahnräder Eurer Denkmaschine in Gang zu bringen und knifflige Rätsel zu lösen.

DIE QUAL MIT DEM BLAUEN KRISTALL!

In diesem Level müßt Ihr einen blauen Kristall finden, der von einem eifrigen Gegner an insgesamt vier verschiedenen Stellen versteckt wird. Das erste Versteck ist noch ganz einfach zu finden. Lauft einfach vom Start aus los und berührt den Kristall. Gleich darauf erscheint der Gegner und entführt den blauen Edelstein an einen anderen Ort. Dann geht es erst richtig los, denn so einfach wie Ihr es mit dem ersten Edelstein gehabt habt, wird es ganz bestimmt nicht mehr…



Sirius ist besiegt und läßt Euch passieren.



Lauft einfach auf den blauen Kristall zu.



Der Schurke hat den Kristall entführt.

BOMBENFLUG!

Der dritte Level der Drachenburg ist in zwei Abschnitte unterteilt. Im ersten Abschnitt habt Ihr das erste Mal den Kristall gefunden. Nun müßt Ihr wieder eine Bombe an das Krokodilmaul legen, um es aufzusprengen und den Durchgang in den zweiten Abschnitt zu öffnen. Dort befinden sich drei Steinplatten mit Symbolen, die durch die Explosionswucht Eurer Bomben in die Luft geschleudert werden. Nutzt diese Plattformen als Aufzug, indem Ihr die Bomben in die Öffnungen unterhalb der Steinplatten kickt, Euch dann schnell auf eine der Plattformen begebt und wartet, daß die Bombe explodiert. Diese Aktion müßt Ihr schnell ausführen, es sei denn, Ihr habt im vorhergehenden Abschnitt des Levels den Fernzünder eingesammelt, mit dem Ihr die Bombe fernauslösen könnt. Nehmt die linke der drei Plattformen, um nach oben zu gelangen. Seid Ihr auf dem obersten Plateau angekommen, müßt Ihr lediglich noch auf die Gegner achtgeben und könnt dann wieder den Kristall einsammeln.



An dieser Stelle könnt Ihr Euch mit dem Fernzünder ausrüsten.



Diese drei Steinplatten können wie ein explodierender Gullydeckel nach oben gesprengt werden.



Das große Krokodilmaul öffnet man mit einer Bombe.



Kickt die Bombe in diesen kleinen Schlitz und lauft schnell auf die entsprechende Steinplatte.



Praktische Sache, so ein Steinplattenaufzug!



SIND ALLER GUTEN DINGE DREI?

Wieder erscheint der oberfiese Kristallnapper und bringt den so begehrten Edelstein an einen anderen, vermeintlich sicheren, Ort. Für Euch bedeutet dies, daß Ihr durch das Krokodilmaul wieder zurück in den ersten Abschnitt des Drachenburg-Levels wandern müßt. Auch um dieses Versteck des Kristalls zu erreichen, müßt Ihr eine explosive Aufzugsplattform benutzen. Der blaue Juwel befindet sich in den oberen Bereichen des Levelabschnittes. Mittels einer kleinen Treppe auf dem Plateau könnt Ihr den Kristall nun problemlos erreichen.



Eine gute Gelegenheit, die oberen Bereiche des ersten Abschnitts zu erforschen.



Der blaue Edelstein ist in greifbarer Nähe.



Und wieder wird der Kristall an einen versteckten Ort gebracht.

ZOOM IN

PUMP UP THE BOMB!

Der wertvolle Edelstein wird noch ein letztes Mal von dem seltsam anmutenden Bösewicht entführt und an einen sicheren Ort gebracht. Im ersten Abschnitt dieses Levels könnt Ihr oberhalb der rechten Mauer eine Steinbrücke entdecken, hinter deren Stützpfeiler sich ein Warp befindet. Die Schwierigkeit ist, daß Ihr den Pfeiler mit einer einfachen Bombe nicht sprengen könnt. Ein simpler Trick beseitigt jedoch Euer Problem. Nehmt eine Eurer Bömbchen in die Hand und drückt mehrmals hintereinander den A-Knopf. Nun wird die Bombe aufgepumpt, bis sie aussieht wie ein gigantischer Medizinball. Werft die aufgemotzte Sprengkugel an den Pfeiler und geht in Deckung. Nach einer mächtigen Explosion öffnet sich die Holztür und der Weg zum Warp ist frei. Der Warp bringt Euch in einen weiteren Abschnitt des Levels. Hier müßt Ihr Euch dank der Aufzugsplattformen nach ganz oben begeben, wo der blaue Kristall bereits auf Euch wartet. Nehmt die Plattformen auf der rechten Seite des steinernen Turms, um an den Kristall zu gelangen.



Legt an dieser Stelle die Superbombe ab!



Dank der Steinplattenaufzüge geht es ab nach oben!



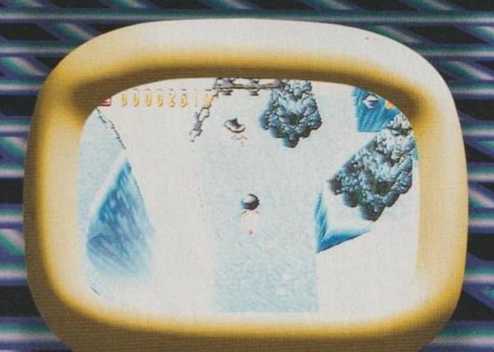
Sobald die Tür weggesprengt wurde, könnt Ihr den Warp betreten.



Geschafft! Der letzte blaue Edelstein ist erreicht.

WEITERE BOMBONS!

Einen kurzen Blick wollen wir noch in die nächsten Welten wagen. Bomberman hat sein Ziel noch lange nicht erreicht, auch wenn er die ersten Hürden mit Bravour genommen hat. Mannigfaltige Abenteuer erwarten ihn, bevor er seinen geliebten Heimatplaneten von den Invasoren befreien kann. Die kommenden Welten werden Euch und Bomberman alles abverlangen. Nicht nur der fetzige Actionpart wird alles von Euch fordern, sondern auch die kniffligen Rätsel, die es zu lösen gilt. Erst wenn Ihr die kleinen Zahnrädchen der Denkmaschinerie in Gang gesetzt habt, auch das Unmögliche in Erwägung zieht, und raffiniert Eure explosiven Utensilien einsetzt, könnt Ihr davon ausgehen, in naher Zukunft Bomberman zu einem heroischen Sieg zu verhelfen! Ihr werdet Euch in der brodelnden Lavawelt die Finger verbrennen, in der Eiswelt blau anlaufen und im Garten des Wahnsinns an den Rätseln verzweifeln, bevor es zum großen Showdown mit dem Obermotz kommt!



DER ENDBOSS – DRACO, DER SCHRECKLICHE!

Dieser gigantische Drache, ein Überbleibsel aus einer Zeit, lange bevor es Bomben gab, fliegt dank seiner kraftvollen Schwingen durch die Lüfte. Es ist enorm schwierig, ihn zu treffen, geschweige denn ihn zu besiegen. Sein lavaheißer Feueratem heizt Bomberman kräftig ein und brutzelt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Bewegt sich das Ungetüm durch die Lüfte, kann man es nur sehr schwer treffen. Es ist einfacher, wenn Ihr wartet, bis Draco an einer Stelle schwebt, um ihn dann massiv mit Euren Bomben zu attackieren. Von Vorteil ist es auch, wenn Ihr ihn mit aufgeblasenen Superbomben bewerft. Ist seine Herzchen-Leiste völlig ausradiert, habt Ihr ihn besiegt und könnt Euch in die nächste Welt Eurer Wahl begeben.



Draco, der fiese Drache, greift Euch mit seinem Feueratem an.





TM*

Landwirtschaftliche Grundkenntnisse

Um als aufstrebender Nachwuchsfarmer Erfolg zu haben, muß man sich in seiner Umgebung natürlich bestens auskennen. Wo kann man gutes Werkzeug einkaufen? Wo hat der Viehhändler seinen Laden? Wo kann man abends auch mal ein Gläschen Wein trinken? Wo kann man die leckersten Fische angeln und die schmackhaftesten Pilze finden? Wo kann man hingehen, um nette Leute kennenzulernen? Und wo kann man die Früchte seiner Arbeit verkaufen? Auch ist es wichtig, daß eigene Farmland gut zu kennen. Welcher Bauer wird schon erfolgreich sein Land bewirtschaften können, wenn er nicht mal weiß, wie man Steinbrocken aus dem Weg schafft oder Unkraut jätet? In HARVEST MOON spielt sich das ganze vielschichtige Geschehen an drei Schauplätzen ab: In der Stadt, im Gebirge und natürlich auf dem eigenen Bauernhof.

HARVEST MOON IST EINE ACTION/ADVENTURE-SIMULATION, WIE SIE ES IN DIESER FORM NOCH NIE GEGEBEN HAT. DEN TRAUM, EIN EIGENES STÜCK LAND ZU BESITZEN, ES ZU BEWIRTSCHAFTEN, VIEH ZU HALTEN, IN DER NATUR ZU LEBEN UND VON MUTTER ERDES FRÜCHTEN ZU LEBEN, KÖNNT IHR EUCH DANK DIESES MODULS FÜR DAS SUPER NINTENDO ENDLICH ERFÜLLEN. SCHWINGT DIE HACKE UND SCHÄRFT DIE SENSE! ES GEHT DARUM, AUS EINEM HERUNTERGEKOMMENEN BAUERNHOF EINEN FLORIERENDEN LANDWIRTSCHAFTSBETRIEB ZU MACHEN!

(JK)

Turbulentes Leben – Die Stadt!

A B C D E F G H I

Das Haus des Bürgermeisters

In diesem Haus wohnt der 1. Mann der Stadt, zusammen mit seiner liebreizenden Frau und seiner bildhübschen Tochter. Unser Tip: Baut eine gute Beziehung mit dem Bürgermeister und seiner Frau auf. Sie werden mit Euch über ihre Tochter Maria plaudern. Übrigens ist der Bürgermeister auch der Spielleiter der großen Eiersuche beim Eierfestival, das immer am 20. Tag des Herbstes stattfindet.



Die Kirche

Die Kirche solltet Ihr sonntags besuchen. Hier treffen sich viele Leute zum gemeinsamen Gottesdienst. Ihr habt die einmalige Gelegenheit, mit möglichst vielen Stadtbewohnern Konversation zu betreiben. Ihr werdet Euch wundern, was man so alles in einer Kirche über das Stadtleben erfahren kann. Natürlich wird auch viel getratscht und Ihr müßt schon genau hinhören, um die wichtigen Informationen vom sinnlosen Palaver zu unterscheiden.



Der Blumenladen

In diesem Geschäft könnt Ihr nicht nur Blumen für die Dame Eures Herzens kaufen, sondern auch die Saat für Eure Felder. Im Frühling kann man bei der freundlichen Floristin Kartoffeln- und Steckrübensamen kaufen. Im Sommer hat sie Tomaten- und Maissamen im Angebot. Zu Eurer Unterstützung befindet sich im Blumenladen noch ein Buch mit wertvollen Tips über das Saatgut, welches Ihr Euch jederzeit durchlesen könnt. Hier werden Tips für die richtige Aussaat und die Pflege der keimenden Pflanzen gegeben und Ihr erfahrt, wieviel der Verkauf des Gemüses auf dem Markt einbringt.



Der Marktplatz

An Sonntagen könnt Ihr hier einen reisenden Händler finden. Habt Ihr etwas zu verkaufen, dann legt es ihm einfach auf seinen Verkaufstisch. Er wird Euch dann ein Angebot machen, das in den meisten Fällen besser als die marktüblichen Preise ist. Manchmal bietet der Händler auch selbst Waren zum Verkauf an. Zum Beispiel könnt Ihr hier die Blaue Feder des Glücks kaufen, mit der Ihr Eurer Geliebten ein Heiratsangebot machen könnt.

Die Wahrsagerin

Ob sie wirklich hellsehen kann, weiß kein Mensch. Doch daß sie immer die Wahrheit sagt, steht außer Frage. Ihr solltet sie ab und zu aufsuchen und Euch von Ihr beraten lassen. Besonders in Herzensangelegenheiten kennt sich diese mysteriöse Dame gut aus. Lest auch in dem Buch der Wahrsagerin nach, um mehr über Verhaltensregeln in Sachen Liebe zu lernen.



Die Bar

Die Bar könnt Ihr zu später Stunde aufsuchen. Sie öffnet erst ab fünf Uhr nachmittags. Süffige Energiegetränke und interessante Gesprächspartner sind die Markenzeichen dieser Bar.

Das Restaurant

In diesem Gaststättenbetrieb geht es etwas gesitteter zu als in der Bar. Die Spezialität des Ladens ist ein sagenhaft guter Kuchen, den Ihr entweder zur Stärkung essen oder als Präsent für die Dame Eurer Wahl mitnehmen könnt.



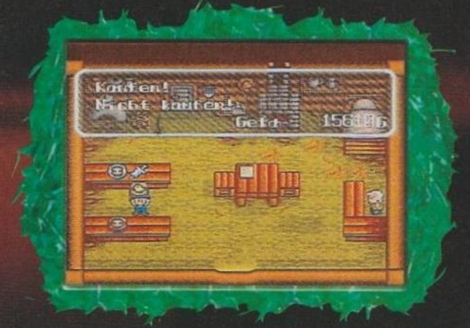
Der Werkzeugladen

Für einen Farmer ist dieses Geschäft das El Dorado unter den Läden. Hier könnt Ihr Euch mit allerlei nützlichen Gegenständen eindecken. Zum Beispiel könnt Ihr im Werkzeugladen die Melkmaschine oder die Bürste für die Pflege der Kühe kaufen. Die Preise sind verhältnismäßig in Ordnung. Die Tochter des Ladenbesitzers ist noch unverheiratet. Sie ist etwas seltsam drauf und bastelt immer an bizarren Maschinen, hat jedoch ein Herz aus Gold.



Der Viehhändler

Dieser Mann ist ein Kenner seines Fachs. Kein anderer Bewohner der Stadt kann so gut mit Tieren umgehen wie der Viehhändler. In seinem Laden könnt Ihr Kühe oder Hühner kaufen. Außerdem hat er noch Futter, Medizin und magischen Staub in seinem Sortiment. An regnerischen Tagen wird er Euch kein Vieh verkaufen. Er hat Angst, daß sich die Tiere bei nassem Wetter erkälten könnten. Sucht ihn also an schönen Tagen auf, wenn Euch der Sinn nach Kühen oder Hühnern steht.



Home sweet Home – Die Farm!



Dein Bauernhaus

A Der junge Farmer fühlt sich in seinen eigenen vier Wänden einfach pudelwohl. Im Haus könnt Ihr am Fernseher das Wetter abfragen und, bevor Ihr zu Bett geht, Euer Spiel mittels batteriegestütztem Speicher sichern. Macht einfach einen Eintrag in das Tagebuch. Der Rest geschieht automatisch.



Holzlager



B Hier werden die Holzscheite für Euer Haus oder für den Zaun gelagert.

Die Viehställe

C D In den beiden Ställen finden bis zu zwölf Kühe und Hühner Platz. Je mehr Vieh Ihr habt, desto mehr Arbeit ist damit verbunden. Viel Vieh bedeutet aber gleichzeitig auch hohe Einnahmen. Wer also vorhat, sich vom armen Farmersjungen zu einem echten Großgrundbesitzer zu entwickeln und sich vor schwerer Arbeit nicht fürchtet, sollte möglichst viele Tiere um sich scharen.

Der Schuppen

E Des Farmers wichtigste Utensilien werden im Schuppen aufbewahrt. Für Einsteiger in das Landleben befindet sich im Schuppen noch ein Handbuch mit wertvollen Tips. Hier könnt Ihr nachlesen, wie man die Werkzeuge einsetzt, um die Farm zu bewirtschaften.



Die Sammelbox

F Werft Eure Ernte in die Sammelbox. Der Händler schaut jeden Abend gegen fünf Uhr vorbei und nimmt die Verkaufsware mit. Tiere, die Ihr verkaufen wollt, nachdem Ihr mit dem Viehhändler verhandelt habt, stellt Ihr ganz einfach in den Eingangspferch. Der Händler kommt dann vorbei und nimmt das Vieh mit.

Der Pferdestall

G Geht im ersten Winter in Richtung der Berge und Ihr werdet ein edles Roß finden. Später erhaltet Ihr für Euer Pferd noch Satteltaschen, die dieselbe Funktion wie die Sammelbox einnehmen werden. Ihr braucht nur noch mit dem Pferd zu Euren Feldern reiten, die Ernte in die Satteltaschen zu werfen und Eure Waren werden automatisch abgeholt.

Das Futtersilo

H Habt Ihr das Gras gemäht, wird es automatisch in das Silo befördert. Ihr braucht enorm viel Gras, um Vieh halten zu können. Besonders in den Wintermonaten, wenn Ihr kein frisches Gras mehr mähen könnt, müßt Ihr einen ausreichenden Vorrat an Futter angesammelt haben. Ihr habt noch die Möglichkeit, Futter beim Viehhändler zu kaufen. Jedoch bevorzugen die Tiere frisches, selbstgemähtes Futter.



Der geheime Garten

I In diesem Garten wachsen zu jeder Jahreszeit wunderschöne und seltsam anmutende Blumen. Für jede gefundene Beere des Kraftbaums erblüht eine der seltenen Blumen im geheimen Garten.



Geheime Türen in die Unterwelt

J An diesen beiden Plätzen könnt Ihr zu Spielbeginn noch nichts entdecken. Im späteren Verlauf des Spiels werden hier jedoch noch Naturkatastrophen ihre Spuren hinterlassen. Ein Blitz kann Eingänge freilegen, die in den Untergrund der Farm führen. Ihr werdet dort auf nette Zwerge treffen, die über ein absolut unvergleichliches, handwerkliches Geschick verfügen. Wenn Ihr Euch den Zwergen gegenüber freundlich verhaltet, werdet Ihr mit neuem Werkzeug belohnt.





Auf Luis Trenkers Spuren – Das Gebirge!





Das Haus des Zimmermanns

(A) Wenn Ihr beabsichtigt, in naher Zukunft eine fesche Maid zu heiraten, solltet Ihr vorher Euer Farmhaus renovieren und vergrößern lassen. Der Zimmermann, der in diesem eigenartigen Baumhaus wohnt, wird sich der Sache annehmen, wenn Ihr genügend Holz und Geld zur Verfügung habt. Zweimal könnt Ihr innerhalb der 2 1/2 Jahre Euer Haus verschönern lassen.



Die dunkle Höhle

(B) In dieser Höhle solltet Ihr nach dem Erdbeben nachschauen. Vielleicht lohnt sich ja der Aufwand und Ihr findet hier etwas Interessantes. Auch im Winter wachsen im hintersten Eck der Höhle Kräuter, die Ihr dem reisenden Händler verkaufen solltet.

Der Angelteich

(C) Sprecht mit dem Angler, dem der Teich gehört. Er wird Euch gerne seine Angelrute ausleihen. Einer der ersten Fische, den Ihr fangt, solltet Ihr gleich wieder zurück in den Teich werfen. Ein kleiner Wassergeist wird daraufhin erscheinen und Euch zum Dank eine Beere des Kraftbaums überreichen.



Die Heilquelle

(D) Hier könnt Ihr zu jeder Tages-, Nacht- und Jahreszeit ein gesundes Bad nehmen. Jeder Badegang wird Euch mit neuer Energie beglücken. Man munkelt übrigens auch, daß ab und zu eine der Frauen aus der Stadt in das Gebirge kommt, um in der Heilquelle zu baden. Schaut hier öfters mal nach, vielleicht bahnt sich ja die Liebe Eures Lebens an!



Zur Bergspitze

(E) Auf der Bergspitze könnt Ihr den Samen der Schneeblume aussäen. Hier werden ab und zu auch rauschende Feste gefeiert. Die Stadtbewohner und der Priester zelebrieren hier das Neujahrsfest.

Zum Wunderteich

(F) An dieser Stelle steht zunächst ein großer Felsbrocken, den Ihr nicht einmal mit dem mächtigen Hammer beiseite schaffen könnt. Nach dem großen Erdbeben solltet Ihr noch einmal vorbeischauen. Der Felsbrocken könnte von den Erderschütterungen zerschmettert worden sein und den Weg zum Wunderteich freigeben.



LYLAT WARS™

Dringt in fremde Welten vor, rettet ein bedrohtes Universum, lernt zum ersten Mal die lylatianische Sprache kennen und habt obendrein auch noch jede Menge Fun dabei: Mit Lylat Wars, dem spannenden Space-Action-Adventure für das Nintendo[64] werdet Ihr atemberaubende Spieldimensionen kennenlernen, von denen Ihr bislang nicht einmal träumen konntet!

Kämpft in einem fernen Sonnensystem mutig an der Seite von Fox McCloud, dem Anführer des Star Fox Teams, gegen den größenwahnsinnigen Andross! [tr]

HÖCHSTE ZEIT FÜR HELDEN!

Bereits vor Jahren hatten Fox und seine Mitstreiter den gefährlichen Andross zwar stoppen und auf den Planeten Venom verbannen können, doch nun schickt er sich erneut an, von seinem Exilplaneten aus die Macht im lylatianischen Universum an sich zu reißen.

Letzte Hoffnung für Corneria und das bedrohte Sonnensystem ist das Star Fox Team: Vier mutige Freunde, die gleichermaßen waghalsige Kämpfer und begnadete Piloten sind.



FOX MCCLOUD



Wagemutiger Pilot und Sohn des legendären James McCloud. Er ist der Anführer des Elitegeschwaders.

Neben seinem ausgeprägten Gerechtigkeitssinn zeichnen ihn auch seine überdurchschnittlichen fliegerischen Fähigkeiten aus.

PEPPY HARE



ist bereits ein alter Hase und diente schon unter James McCloud im Star Fox Team. Mit viel Glück entkam er den Fängen von Andross während den gefährlichen Nachforschungen auf dem Planeten Venom.

SLIPPY TOAD



ist mit Fox schon seit der gemeinsamen Studienzeit an der Militärakademie befreundet. Er ist ein versierter Mechaniker und brillanter Analytiker, aber als Flieger nicht immer so blitzschnell, wie es die Situation verlangt.

FALCO LOMBARDI



Der Heißsporn im Team! Daß sein Temperament bisweilen mit ihm durchgeht, ist kein Geheimnis. Aber die schnoddrigen Sprüche nimmt ihm eigentlich keiner übel...





Lichtschnell und wendig

DER ARWING

Die neueste Entwicklung auf dem Gebiet der stellaren Kampftechnik: Der Arwing ist ausgerüstet mit positronischen Lasergeschützen und halbintelligenten Smartbomben. Sein Antrieb erlaubt Flüge im Raum mit bis zu zehnfacher Lichtgeschwindigkeit. Während des Kampfes können Zero-Boostertriebwerke zugeschaltet werden. Waghalsigen Flugmanövern sind dank modernster Techniken (G-Diffusor, Anti-Gravitationsgeneratoren) keine Grenzen gesetzt.

Mit doppelter Durchschlagskraft

DER TERRESTRISCHE KAMPFPANZER

Das planetare Bodenfahrzeug ist mit einem verbesserten Spin-Shot-Lasergeschütz bestückt und hat, ebenso wie der Arwing, eine automatische Zielerfassung. Wenn nötig können zusätzliche Triebwerke an der Unterseite des Fahrzeugs zugeschaltet werden, so daß der Panzer für einen gewissen Zeitraum schweben kann.





Mit Laser-Kanonen und Lichtbomben

DAS U-BOOT

Aus Ersatzteilen und Metallschrott hat Slippy, das mechanische Genie des Teams, dieses U-Boot konstruiert. Viele Bauteile, so zum Beispiel die Laser-Kanone, stammen von den Arwings. Um auch in großer Tiefe sicher navigieren zu können, werden Lichtbomben eingesetzt, die in unbegrenzter Zahl zur Verfügung stehen.

Shigeru Miyamoto und sein Team hochtalentierter, kreativer Programmierer haben sich mit dem filmreifen LYLAT WARS in der Tat selbst übertroffen: Superrasant, superspannend und superrealistisch ist dieser Nachfolger des legendären STARWING, das Euch schon auf dem Super Nintendo die Gelegenheit gab, das lylatianische Universum zu erkunden. War STARWING bereits auf diesem System wegweisend, was Grafik, Sound und Spielidee angingen, so setzte Mastermind Miyamoto mit LYLAT WARS sogar noch einen drauf. Geniale Grafiken, überwältigender Sound und witzige Texte machen LYLAT WARS zu einem atemberaubenden Weltraum-Abenteuer. Wetten, daß Ihr nach wenigen Spielminuten den Pilotensitz des Arwing-Fighters gar nicht mehr verlassen wollt?

In 15 verschiedenen Leveln müßt Ihr zeigen, was Ihr drauf habt, und je nach Spielverlauf könnt Ihr verschiedene Routen wählen, um zu Andross' Exilplaneten Venom zu gelangen.

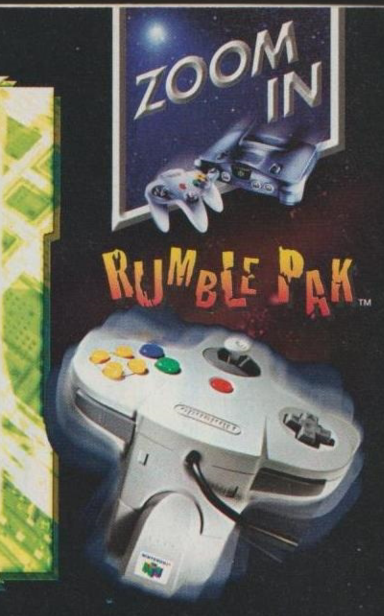
In der offenen Formation macht der Kampf für Corneria und gegen Andross sogar doppelt Spaß: Vom Looping bis zur 180°-Wende kann jedes Manöver durchgeführt werden.

Im Mehr-Spieler-Modus könnt Ihr mit bis zu vier Spielern Euer fliegerisches Geschick austesten. Der viergeteilte Bildschirm sowie dramatische Kampfmodi und faszinierende Schauplätze sorgen für spannende Abwechslung.

ARE YOU READY TO RUMBLE?

LYLAT WARS ist das erste Spiel für das Nintendo64, das Ihr mit einem Rumble Pak spielen könnt. So werden die Erd-, Luft- und Raumkämpfe noch realistischer, denn je nach Aktion vibriert das Rumble Pak in unterschiedlichen Stärken. Schießt Euer Arwing mit Powerboost los, meldet sich das Rumble Pak eher leicht. Wird Euer Fighter jedoch von einem gegnerischen Schuß getroffen, sorgt es für eine regelrechte Handmassage!

Steckt das Zusatzgerät einfach in die Unterseite Eures Controllers, und dann: Let's go get rumblin'...!



AUF VIRTUELLEN WEGEN INS LYLAT WARS UNIVERSE

Ihr wollt mehr Infos über Fox und seine Mannen? Ihr wollt über die Homepage der Lylatianischen Föderation surfen und in Ruhe die Sternenkarte jener fernen Galaxie unter die Lupe nehmen? Ihr wollt alles erfahren über die technischen Einzelheiten der Kampfschiffe und Fahrzeuge, mit denen das Star Fox-Team Corneria retten will? Ihr möchtet die kulturellen Hochleistungen lylatianischer Kunst in Malerei und Musik kennenlernen?

Per Internet bekommt Ihr direkte Verbindung mit dem lylatianischen Universum: Über die Adresse www.lylatwars.de erfahrt Ihr alles...



LYLATIANISCH FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

Nicht nur im Spiel selbst habt Ihr die Gelegenheit, die Kämpfer des Star Fox-Teams im lylatianischen Originalton zu hören: Ihr könnt Euch auch selbst in Lylatianisch versuchen, wenn Ihr via Internet Verbindung aufnehmt mit der Lylatianischen Föderation. Klickt auf den Lylat Pro-Button und macht mit beim Wettbewerb des lylatianischen Literatur-Ministeriums, beweist Eure Fähigkeiten als Dolmetscher und schickt per E-Mail Euer Ergebnis. Als Gewinn winken dreimal zwei Karten für das Erfolgsmusical Starlight Express! Dafür lohnt es sich doch garantiert, die kleinen grauen Zellen anzustrengen, oder?







MISCHIEF MAKERS™ *

EIN PUTZTEUFEL AUF ERFOLGSKURS!

Wer hätte gedacht, daß ein zweidimensionales Jump'n'Run auf dem Nintendo64 so viel Spaß machen kann? Ob dies an den horizontal und vertikal scrollenden Bildschirmen liegt? Oder vielleicht an den bis zu vier Parallax-Ebenen, die in den zahlreichen Leveln für räumliche Tiefe sorgen? Oder mag letztendlich doch die total abgedrehte Story dafür verantwortlich sein, in der eine blecherne Haushälterin auf einem fernen Planeten voller abstruser Gnome ihren Erbauer finden und befreien muß? Wir müssen gestehen, daß wir uns nicht entscheiden können! Vielleicht kommt Ihr hinter den Zauber, der dieses Spiel umgibt. Wir stellen Euch auf jeden Fall schon einmal die ersten Level des witzig-bunten Hüpfspektakels vor.

(mh)

LEVEL 1-1: MARINAS DEBÜT!

Professor Theo ist verschwunden. Einige wahnsinnig gewordene Clancianer haben ihn aus seinem Raumschiff entführt, um ihn dem dunklen Imperator zu überbringen. Zeit für Marina, sich einem neuen Abenteuer zu stellen.





Kaum betritt die stahlharte Putzfrau Marina den Planeten, stößt sie auf hilfreiche Bewohner. In der Stadt Nepton trifft die verdutzte Haushaltshilfe auf Geold, der ihr nach einem kurzen Plausch eine riesige schwarze Bombe schenkt und von den geheimen Warps des Planeten Clancer zu berichten weiß.

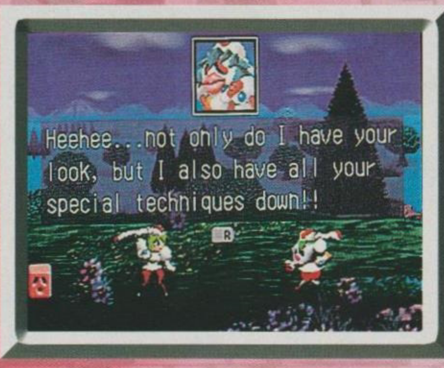



Die Bombe eignet sich hervorragend dazu, um rote Blöcke in tausend Teile zu zersprengen. Diese versperren oft den Weg zu Warps oder sonstigen nützlichen Items.

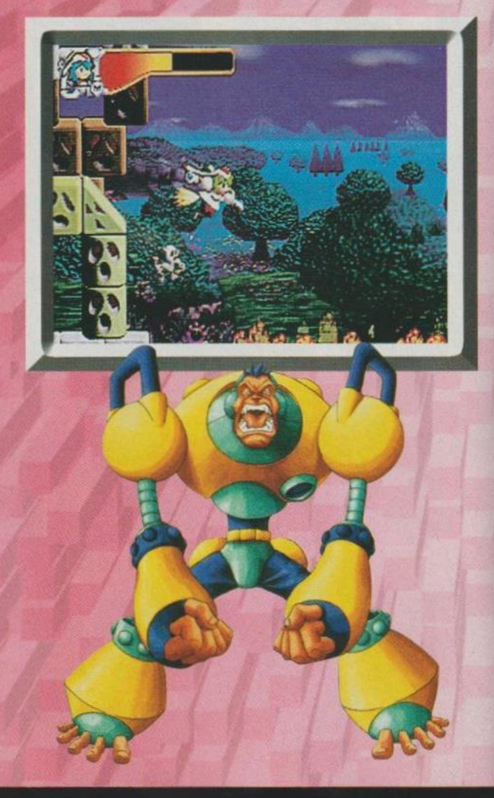
Der freigelegte Warp transportiert Marina auf bislang unerreichbare Steine. Hier erwartet sie der nächste Warp, der sie aus dem ersten Teil des Abenteuers hinausführt.

LEVEL 1-2: DIE HINTERLISTIGE CALINA!

Nicht alle Bewohner von Clancer erweisen sich als hilfsbereit und freundlich. Kaum taucht Marina nach ihrer Reise mit dem magischen Warp an einer anderen Stelle des Planeten auf, steht sie vor einer bizarren Doppelgängerin. Calina, eine recht gemeingefährliche Clancianerin, ist darauf aus, Marinas guten Ruf zu zerstören. Mit den gleichen Techniken ausgestattet und im identischen Outfit wie Marina ärgert sie friedliche Mitbewohner.

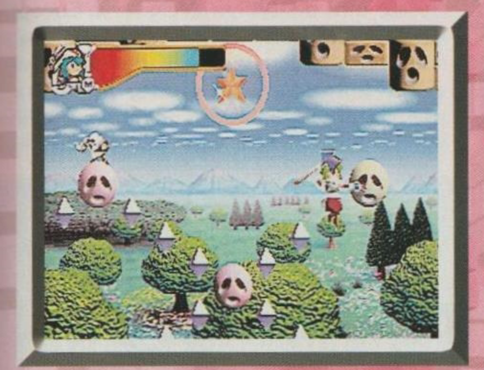


Marina muß nicht lange suchen, um Clancianer zu treffen, die der mißratenen Calina zum Opfer gefallen sind. Durch Gespräche mit den Bewohnern findet Ihr jedoch eine Menge über Eure Fähigkeiten heraus. Schütteln, Rutschen, Springen und der Einsatz des Raketen-Rucksacks sind nur einige der Techniken, die Marina bald wie im Schlaf beherrscht. Auf der langen und abenteuerlichen Reise werdet Ihr noch dankbar dafür sein, daß die flinke Dame so ein Multi-Talent ist.

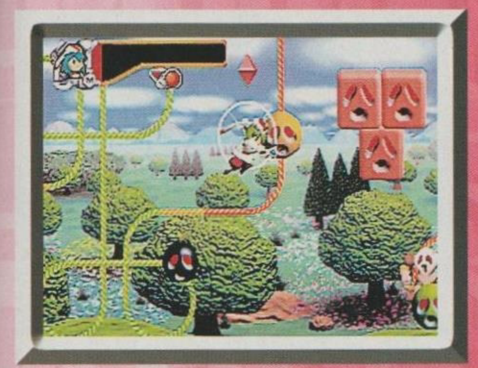


LEVEL 1–3: CLANBALL LAND!

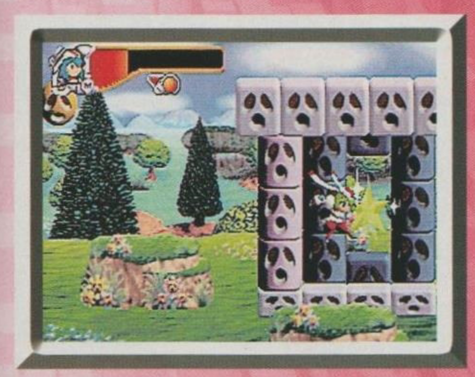
Neben blauen Kristallen, die Euren Energievorrat vergrößern, gibt es auf diesem Teil des Planeten noch jede Menge anderer Dinge zu entdecken. So wimmelt es zum Beispiel von seltsamen Bällen mit Gesichtern darauf. Dank ihres tarzanähnlichen Geschicks kann Marina von Ball zu Ball springen und das Gebiet erkunden. Die runden Mondgesichter bergen noch weitere Geheimnisse. Rüttelt Ihr kräftig daran, lassen sich manchmal spezielle Warps aus dem Nichts hervorzaubern.



Das Clanball Land erinnert an einen riesigen Freizeitpark. Überall laden die Bälle zum Karussellfahren ein. Ihr könnt Euch weiterhin mit einer Sprungfeder zu einer entfernten Stelle katapultieren lassen. Sogar auf einer verwirrenden Seilbahn fahren die Mondgesichter umher. Seid Ihr bereit für eine bunte Reise?



Wenn Ihr an jedem Bällchen rüttelt, werdet Ihr nach einiger Suche alle Warps entdecken – auch den, der Euch letztlich aus dem fröhlichen Teil des Planeten herausbefördert.



LEVEL 1–4: DER STACHELSTAAT!

Jetzt wird langsam deutlich, wie wertvoll die blauen Kristalle aus dem letzten Gebiet waren. Im stachligen Teil des Landes stoßt Ihr nämlich erneut auf Bälle, diesmal jedoch mit widerlich-lästigen Stacheln. Berührt Ihr diese runden Piekser – und das kommt mit Sicherheit mehr als einmal vor – verliert Ihr kostbare Energie. Mit Geduld und Spucke und vor allem mit der fabulösen Rutschtechnik könnt Ihr Euch bestimmt bis zum Warp in das nächste Gebiet durchkämpfen.



LEVEL 1–5: DIE VERLORENEN KINDER!

Hier lernt Ihr eine leicht verärgerte Mutter kennen. Während das Essen auf dem Herd anbrennt, tollen die Kinder irgendwo in der Gegend herum. Die sichtlich genervte Clancianer-Mama bittet Marina gleich zu Beginn dieser Stage, ihre drei Kinder zu suchen und sicher nach Hause zu begleiten. Der erste kleine Wildfang hält sich in nächster Nähe auf. Der Wicht mit roter Mütze tanzt putzmunter auf Steinen umher, die von gefährlichem Feuer umgeben sind. Nach einigen artistischen Sprüngen packt Marina den Racker und trägt ihn huckepack nach Hause.



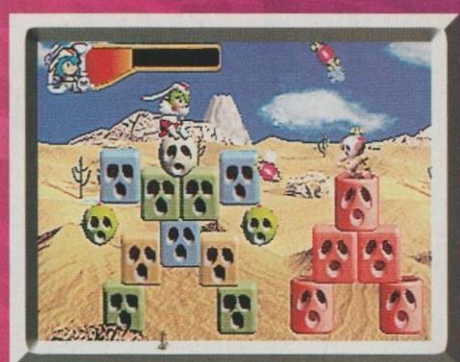
Der älteste Sproß der Familie treibt sich in einem Labyrinth aus Steinen herum. Hier trainiert er für die nächste Clancer-Olympiade und sprintet mit einem Affenzahn durch die Gegend. Nur mit größter Geduld kann Marina den Sausewind unter Einsatz ihres Raketen-Rucksacks erreichen und ihn nach Hause zur besorgten Mutter schleifen.



Der Dritte im Bunde leidet wahrlich nicht unter Höhenangst. Er hat sich auf die höchsten Steine zum Spielen zurückgezogen. Mit Hilfe von Sprungfeder-Bällen schnellt Marina in die Höhe und kann auch den letzten Ausreißer zur besorgten Clanci-Mami verfrachten. Erleichtert und über beide Clancianer-Ohren glücklich zeigt die stolze Mutter der tapferen Marina einen neuen Warp, der ratzfatz in die nächste Stage führt.

LEVEL 1–6: DER RITT AUF DEM BLOCKMANN!

Im Wüstengebiet von Clancer trifft Marina einen alten Bekannten. Der kleine Teran sucht seine Schwester und erklärt sich schnell bereit, Marina bei der Suche nach dem Professor zu helfen. Seine transformatorischen Fähigkeiten erkennt die Abenteurerin schnell, als Teran sich in einen Riesen aus Blöcken verwandelt.



Keine Steinwand und kein böser Planetenbewohner sind jetzt vor Teran sicher. Der Blockriese rammt alles aus dem Weg, was sich als nicht niet- und nagelfest erweist. Nach kurzem Rammvergnügen erspäht Marina auch schon den Warp zum nächsten Abenteuer.

International Superstar Soccer 64™



VIELFALT IST NOCH UNTERTRIEBEN...

Kaum ein anderes Sportspiel bietet Euch so viele Variationsmöglichkeiten wie INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Zunächst einmal könnt Ihr zwischen einem WM-Turnier, einer Weltliga, einem Freundschaftsspiel, einem Elfmeterschießen, sechzehn verschiedenen Szenarios und dem Trainings-Modus wählen. Üppige Auswahl, oder? Doch damit noch nicht genug. Das Options-Menü ist riesig und bietet Euch die Möglichkeit, jede beliebige Einstellung zu verändern. Ihr könnt nachts bei Schneefall in einem afrikanischen Stadion unter der Leitung eines deutschen Schiedsrichters mit einer Mannschaft antreten, deren Spielern Ihr neue Namen gegeben habt und deren Stärken Ihr selbst bestimmt. Bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 kein Problem!

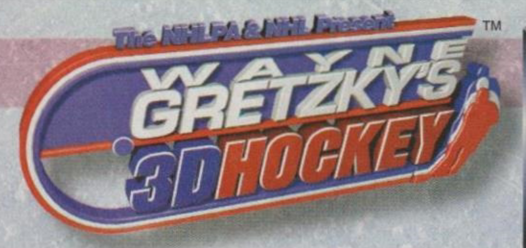


SPORT-

Es lebe der Sport! Vor uns liegt ein Sport-jahr der Superlative! Die Fußball-Bundesliga boomt, und 1998 wollen Bertis Buben in Frankreich der Konkurrenz bei der Fußball-WM zeigen, wo der Hammer hängt. Außerdem stehen Olympische Spiele und unzählige Welt- und Europameisterschaften an. Wer allerdings selbst tätig werden will, der kann auf dem Nintendo64 die große, weite Welt des Spitzensports aus nächster Nähe kennenlernen. Nie war der Kampf um

ES DARF GETRICKST WERDEN!

Im Fußball kommt es in erster Linie darauf an, über ausreichende technische Fähigkeiten zu verfügen. Wer den Ball vom Fuß springen läßt oder den entscheidenden Paß zum Gegner spielt, der hat keine Chance auf Erfolg. Bewegungsmöglichkeiten ohne Ende machen dieses Spiel zu einer echten Herausforderung. Doch Ihr werdet sehen, mit jedem Match wird die Ballkontrolle besser. Wenn der erste Flankenball auf dem Kopf des Mitspielers landet oder ein Hackentrick zum Torerfolg führt, wenn der Paß in die Tiefe ankommt und der erste Fallrückzieher gelingt, dann sind Jubelstürme vorprogrammiert!







SO SCHMECKT DER WINTER!

Passend zur kalten Jahreszeit könnt Ihr bei WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY jetzt die Schlittschuhe schnüren und über das tiefblaue Eis flitzen. Dieses Eishockeyspiel ist so schnell, daß Euch Hören und Sehen vergehen wird. Der beste Spieler aller Zeiten präsentiert Euch das Game mit 26 aktuellen Mannschaften aus der NHL! Ihr habt die Wahl zwischen dem Arcade- und dem Simulationsmodus. Im Arcade-Modus fliegen Euch brennende Pucks um die Ohren, und verletzte Spieler werden sofort mit dem Krankenwagen abtransportiert. Im Simulationsmodus haben die Programmierer von Midway alles daran gesetzt, das Spiel so realitätsnah wie möglich zu gestalten. Fouls, Body-Checks, Faustkämpfe – alles ist möglich bei WAYNE GRETZKY'S 3D-HOCKEY.



DER KAMPF UM DEN CUP!

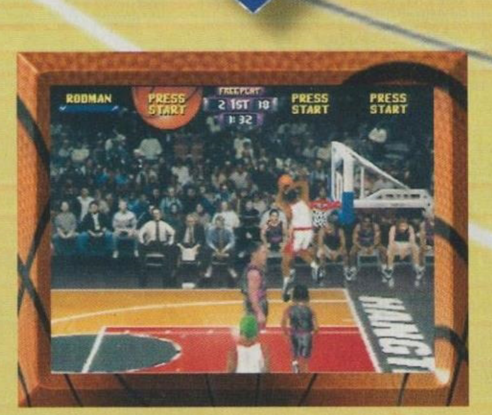
In der NHL haben die Spieler nur ein Ziel vor Augen: Einmal den begehrten Stanley-Cup in den Händen zu halten! Doch der Weg dahin ist lang und mindestens genauso beschwerlich... Eine volle Saison ist nicht weniger als 82 Spiele lang. Nur wer auf Dauer seine Schlittschuh-Technik voll im Griff hat und keinem noch so harten Zweikampf ausweicht, hat das Zeug zum Champ! Dabei wird das spannende Sportgeschehen für bis zu vier Spieler von den Kameras in allen denkbaren Perspektiven gezeigt. Eure schönsten Tore könnt Ihr Euch in Zeitlupe aus jedem beliebigen Blickwinkel unendlich oft anschauen und dabei jedesmal in heftigen Torjubel ausbrechen.

SPECIAL

den Titel des Fußball-Weltmeisters oder um die Krone eines Basketball-, Eishockey- oder Football-Champions so realistisch wie auf dem Nintendo64. Auf diesen beiden Seiten zeigen wir Euch die vier erfolgreichsten und geilsten Sportspiele des Jahres 1997, natürlich alle für bis zu vier Spieler gleichzeitig. Donnert den Ball unter die Latte, springt zum Korbleger in die Luft, hämmert den Puck ins Netz und werft den 40-Yard-Paß Eures Lebens. (mp)

NBA HANG TIME







Sei Dein eigener Held!

Habt Ihr nicht immer schon davon geträumt, zusammen mit Charles Barkley, Scottie Pippen oder Michael Jordan eine nette Partie Basketball abzuziehen? Eure Zeit ist jetzt gekommen! Bei NBA Hang Time spielt Ihr mit oder gegen insgesamt 150 Größen der Szene. Damit Ihr Euch aber auf dem Spielfeld wiederfinden könnt, haben die Programmierer von Midway einen ganz besonderen Kreations-Modus in das Spiel integriert. Ihr könnt Spieler nach Euren Vorstellungen beliebig tunen. Name, Aussehen und spezielle Fähigkeiten könnt Ihr solange verändern, bis Euer Wunschcharakter über das Parkett flitzt und den Ball im Korb versenkt.

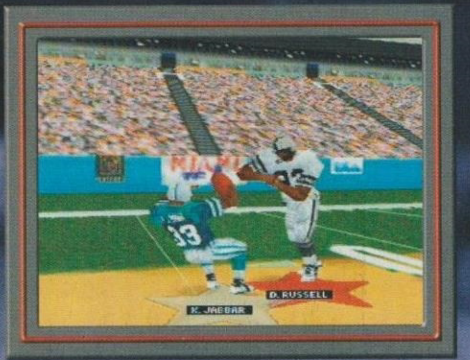
Monster auf dem Court!

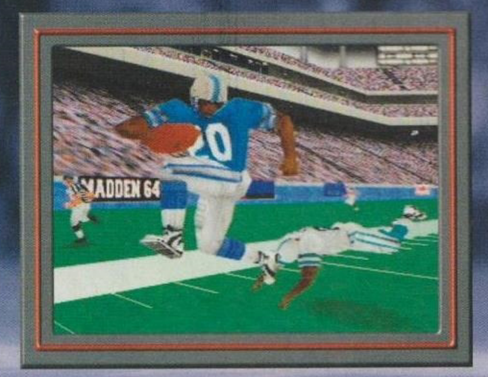
Die richtige Technik ist bei NBA Hang Time schnell erlernt. Alley Oops, Double Dunks und die verschiedenen Spin Moves habt Ihr sicher schon nach kurzer Zeit drauf. Ein besonderer Gag bei diesem Spiel ist das kleine Quiz, bei dem Ihr zwischendurch Fragen zur NBA beantworten könnt. Wenn Ihr richtig liegt, könnt Ihr wertvolle Punkte ergattern, mit denen Ihr Eure selbsterschaffenen Spieler weiter aufpowern könnt. Auf diese Art und Weise liegt es in Eurer Hand, ein echtes Basketball-Monster zu schaffen. Gerade wenn Ihr zu viert gleichzeitig über den Court flitzt, macht es besonderen Spaß, mit einem Super-Player die anderen Mitspieler in Angst und Schrecken zu versetzen. Ach ja, die speziellen Geheimcodes solltet Ihr Euch so schnell wie möglich unter den Nagel reißen. Es warten coole Überraschungen auf Euch…

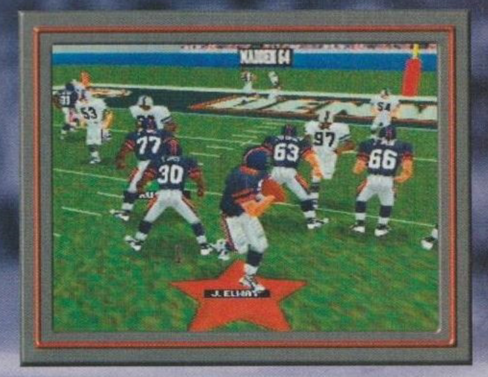
MADDEN 64

EIN SPIEL ZIEHT UM DIE WELT!

Aus den Staaten schwappt die Football-Welle jetzt immer stärker zu uns. Mannschaften wie Frankfurt Galaxy oder Düsseldorf Rheinfire sorgen in der World League für Aufsehen und machen diese Sportart auch in Deutschland immer populärer. Grund genug, diesen tollen Sport in einem Videospiel der Extraklasse auf den Markt zu bringen. Madden 64 ist der ideale Einstieg in die packende Welt des American Football. Das Spiel ist grafisch spektakulär umgesetzt, die Spielregeln sind auch für Einsteiger leicht zu verstehen. EA Sports setzt der Reihe der erfolgreichen Sportspiele ein neues Glanzlicht auf. Madden 64 wird auch Euch begeistern!







READY FOR TOUCHDOWN?

Wenn Ihr zum ersten Kick-Off bei Madden 64 bereit seid, nimmt die rasante Football-Action ihren Lauf. Die Bewegungen der Spieler sind schnell und vor allem superflüssig. Die unzähligen Kameras liefern aus allen Perspektiven gestochen scharfe Bilder. Neu ist die Helm-Kamera, mit der Ihr das Geschehen aus direkter Nähe mitverfolgen könnt. Die Original-Spieler der NFL kämpfen in dreißig Original-Stadien um den Super Bowl. Ihr könnt eigene Spieler kreieren oder auf dem Transfermarkt tätig werden. Habt Ihr als Coach das richtige Konzept für die verschiedenen Wetter- und Bodenbedingungen? Wenn ja, dann solltet Ihr keine Sekunde lang zögern und es auf dem Spielfeld so richtig krachen lassen. Der Weg zum ersten 40-Yard-Pass ist kürzer, als Ihr denkt…

MARIO KART 64™

MIT VOLLGAS INS ABENTEUER

Die witzigste Art, ein Rennen zu bestreiten, bietet Euch zweifelsfrei MARIO KART 64. Bereits auf dem Super Nintendo Entertainment System war dieses Spiel ein absoluter Kracher. Für das Nintendo64 hat sich Meisterprogrammierer Shigeru Miyamoto erneut mächtig ins Zeug gelegt und ein Spiel der Extraklasse hervorgezaubert. Mit acht der bekanntesten Nintendohelden dürft Ihr in Funny-Karts durch liebevoll gestaltete Landschaften preschen. Urige Features, wie zum Beispiel Schildkrötenpanzer, Bananenschalen, Superpilze, Stachelpanzer und und und… können zum Einsatz gebracht werden und lassen das Gute-Laune-Barometer um 100 Prozent steigen. Bei all den abgespaceten Extras und dem Tohuwabohu auf der Rennstrecke dürft Ihr natürlich nicht vergessen, als Erster durchs Ziel zu brausen.



Natürlich ist es nicht damit getan, ständig im Kreis herumzufahren. MARIO KART 64 bietet Euch eine Vielzahl an Spielvarianten. Da gibt es zum Beispiel den Grand Prix-Modus, den Time Trial-Modus oder den Versus- und Battle-Mode. Die beiden letzteren Spieloptionen bieten unendlichen Mehr-Spieler-Spaß. Hier können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten und sich im Versus-Spiel Positionskämpfe vom allerfeinsten liefern. Im Battle-Mode geht es darum, die Ballons an den Karts Eurer Gegner zu zerstören und darauf aufzupassen, selbst keine Ballons abgeluchst zu bekommen.

In Zeiten, in denen ein Michael Schumacher die Formel I mit immer schnelleren Rundenzeiten auf den Kopf stellt, Düsenflugzeuge mit Mach 2 durch die Schallmauer donnern, Serienmotorräder mit 300 km/h Höchstgeschwindigkeit vom Band laufen und die Redakteure des Club Nintendo Magazins ihre Herzschrittmacher auf eine Frequenz von 250 Schlägen pro









SCHNELL, SCHNELLER, EXTREME G

Wer dieses Ultra-Speed-Spektakel aus dem Hause Acclaim betrachtet, der weiß, daß Geschwindigkeit eben doch Hexerei ist. Kein Spiel zuvor – egal auf welchem System – konnte auch nur im Ansatz mit einer solchen Geschwindigkeit überzeugen wie EXTREME G. Wer nur fünf Minuten lang dieses Game spielt, wird aus dem Sog der Geschwindigkeit kaum noch herauskommen. Die Jungs von Acclaim haben Landschaften entworfen, die bereits jetzt das übernächste Jahrtausend einläuten. Schade nur, daß Ihr bei dem unglaublichen Speed dieses Spieles kaum eine Chance habt, auch nur den kürzesten Blick in die futuristische Umgebung zu werfen. Wer sich nämlich nicht hundertprozentig auf den Kurs konzentriert, muß das Feld der Fahrer wohl oder übel von hinten anschauen.

DIE BIKES DER ZUKUNFT!

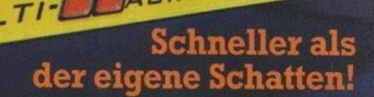
Die mit Waffen bestückten, futuristisch designten Powermotorräder flitzen so schnell über den Bildschirm, daß es einen direkt aus dem Sessel katapultiert. Das G im Namen des Spiels steht für Schwerkraft, doch die wird von der ungezügelten Power der Bikes außer Kraft gesetzt. Bei den Rennen, die in verschiedenen Spielmodi mit bis zu vier Spielern gleichzeitig gefahren werden können, haut es Euch garantiert die Luft aus den Lungen. Trotz aller Geschwindigkeit ist es Acclaim gelungen, die Spielbarkeit zu bewahren. Die absolut realitätsnahe Lenkung der Powerbikes erfolgt über den superberührungssensiblen 3D-Joystick Eures Controllers. Der kleinste Touch Eurerseits und Euer Fahrzeug reagiert mit einem eleganten Manöver.





Minute hochjagen, setzt Nintendo dem Geschwindigkeitsrausch noch eins drauf. Das Nintendo64 ist dank seiner hohen Rechenleistung die ideale Plattform für extrem rasante Rennspiele. Die Programmierer reizen das Rechenpotential des Nintendo64 Stück für Stück weiter aus und zaubern noch schnellere, noch heißere Rennaction auf den Bildschirm. (jk/mp/mh)





10 Racer für 1 Halleluja!

Wer realitätsnahe Racing-Power zu schätzen weiß, kommt an diesem Spiel wohl kaum vorbei. MULTI RACING CHAMPIONSHIP ist das erste Rennvergnügen für das Nintendo64, daß sich in seiner Gestaltung absolut realistisch präsentiert. Die Reifen quietschen, der Staub wirbelt auf, die Bremslichter leuchten in der hereinbrechenden Dunkelheit und die verschiedenen Straßenbeläge sind dank der genialen Rumble Pak-Unterstützung körperlich spürbar. Zunächst könnt Ihr zwischen acht Racern wählen, später könnt Ihr Euch noch zwei weitere Boliden erfahren. Natürlich legen alle Flitzer ein komplett unterschiedliches Fahrverhalten an den Tag. Im Kampf um Hundertstelsekunden habt Ihr dazu noch die Möglichkeit, das Fahrzeug Eurer Wahl beliebig zu tunen. Ihr könnt die Feineinstellung des Getriebes, Motoren, Reifen, Spoiler und vieles mehr solange verändern, bis Ihr einen perfekten Racer zusammengebastelt habt.

Schneller als der eigene Schatten!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP bietet Euch die freie Auswahl. Championship-Modus, Time Trial, Free Run oder Match Race versprechen ungezügelten Rennspaß. Auch zu zweit könnt Ihr Euch auf dem Split Screen nervenzerfetzende Duelle liefern. Im Championship-Modus tretet Ihr gegen erstklassige Fahrer in verteufelt schnellen Racern an. Im Time Trial fahrt Ihr gegen ein Ghost-Car, das in Eurer Bestzeit seine Runden zieht. Im Free Run könnt Ihr Eure Technik verfeinern und einen Blick auf die grafisch aufwendig gestaltete Landschaft werfen. Ob am Meer, in den Bergen oder in den Schluchten der Großstadt – MULTI RACING CHAMPIONSHIP bietet optimales Rennvergnügen.





ÜBER STOCK UND STEIN!

Eure Gegner werden kräftig Staub schlucken, wenn Ihr bei dieser Off-Road-Rally das Gaspedal auf einer der authentischen Höllenmaschinen voll durchtretet. Mit viel Liebe zum Detail entführt Euch TOP GEAR RALLY auf abwechslungsreiche Kurse unter freiem Himmel, die nicht nur durch aufregende Streckenführung überraschen, sondern unglaublich realistisch anmuten. Abwechslung ist hier mehr als garantiert, da nicht nur zahlreiche Autos mit unterschiedlichen Fahreigenschaften ausgewählt werden können, sondern auch Wetterbedingungen wie Regen, Nebel oder Sonnenschein das Renngeschehen beeinflussen. Mit viel Gefühl müßt Ihr den analogen 3D-Joystick bewegen, um auf staubigen Berghängen, vereisten Küstenstraßen oder nassen Brücken nicht die Kontrolle über die PS-starken Flitzer zu verlieren. Überfahrt Ihr die Ziellinie, dürft Ihr Euer gesamtes Rennen durch eine Replay-Funktion Revue passieren lassen.



MIT KREATIVITÄT ZUM ZIEL!

Im Paint-Shop lassen sich alle Rennwagen nach persönlichen Vorstellungen grafisch verändern. Pinselt Euren Namen auf die Motorhaube oder malt das Gesicht Eures Lehrers auf die Fahrertür. Das Ganze könnt Ihr anschließend auf dem Controller Pak sichern.

Doppelter Spaß ist garantiert, wenn Ihr im 2-Spieler-Modus gegen einen Freund antretet. Liefert Euch auf dem Split-Screen ein heißes Rennen und laßt dabei richtig das Gummi der Reifen qualmen. Zusammen mit dem Rumble Pak, das Euch jede Kollision hautnah miterleben läßt, wird TOP GEAR RALLY zu einem Muß für alle Freunde heißer Reifen!



CLUB Nintendo®

6x CLUB Nintendo® und POWER PRÄMIE

POWER ABO

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie." Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie." Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Für DM 29,95 (+ DM 3,50 Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie." Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ DM 3,50 Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.



Wie kann ich den J-Bomb im Level „Silberstadt“ erreichen?



N 64

Fahrt mit dem Monstertruck vom Start aus nach links oben zum Steinblock und schiebt diesen etwas nach unten. Steigt nun aus dem Fahrzeug aus, damit Ihr zu Fuß den schmalen Weg nach unten gehen könnt, der vom Stein versperrt wurde. Hier findet Ihr den Bulldozer, mit dem Ihr die TNT-Kiste gegen die braune Tür schieben könnt, um den Durchgang zum Zug aufzusprengen. Steigt in den Zug um und fahrt zum Tunnel links, damit Ihr in den Rocket Crusher einsteigen könnt.



Lauft diesen Weg nach unten, um den Bulldozer zu erreichen.



Ein gezielter Schuß öffnet den Zugang zum J-Bomb.

Damit folgt Ihr dem Weg schräg nach oben und begebt Euch auf der rechten Seite zu der tiefergelegenen braunen Tür. Schießt Raketen darauf ab, um sie zu öffnen. Jetzt könnt Ihr – wieder zu Fuß – einen Weg schräg nach unten laufen und den Durchgang betreten. Folgt diesem Gang, um den J-Bomb zu erreichen.



Wie komme ich im ersten Level (Corneria) auf die schwierigste Route und von dort weiter?

N64

LYLAT WARS™



Nach erfolgreicher Rettung müßt Ihr noch durch sämtliche Steinbögen im Wasserabschnitt fliegen.

Um von Corneria zu Sector Y zu gelangen, müßt Ihr zuerst Falco retten, der von drei feindlichen Raumschiffen verfolgt wird.

Ist Euch das gelungen, fliegt Ihr anschließend beim Wasserabschnitt - wo die riesigen Roboter auf Wasserskiern fahren - unter allen Steintoren durch. Anschließend könnt Ihr Falco in den Wasserfall folgen und dort einen Endgegner besiegen.

Seid Ihr nun im Sector Y angelangt, müßt Ihr hier mindestens 100 Gegner erfolgreich bekämpfen, um Euren Weg auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fortzusetzen.



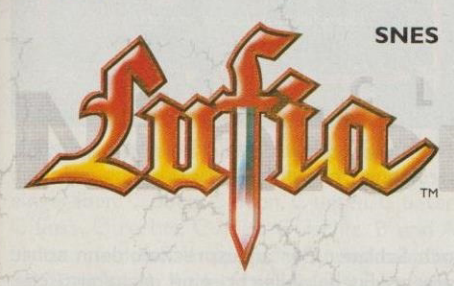
Mindestens 100 Abschüsse sind im Sector Y notwendig, damit sich auch der Weg nach Aquas öffnet.

Auf dem Planeten Aquas befindet Ihr Euch dann in einem U-Boot und erprobt mit Fox McCloud dessen Tauchkünste.



Wo finde ich im Blumenberg den Endgegner?

SNES



Nachdem Ihr in Lexis' Labor mit dem Erfinder gesprochen habt, müßt Ihr zuerst in die Stadt Alea zurückkehren, um dort mit dem Schiffsbauer zu sprechen. Da Ihr momentan allerdings ohne Schiff seid, müßt Ihr auf Euren Warp-Zauber zurückgreifen. (Der funktioniert aber ausschließlich auf der Oberweltkarte und nicht in einer der Städte bzw. in den Labyrinthen!)

Nach der kurzen Unterredung mit Sartos könnt Ihr mit dem Warp-Zauber wieder nach Kythos zurückreisen. In der Stadt trefft Ihr jetzt das völlig erschöpfte Blumenmädchen und erhaltet den Auftrag, die Blume zu finden. Begebt Euch nun nochmals zum Durchgang 17 des Blumenberges (Spieleberater Seite 41). Hier trefft Ihr den Endgegner, von dem Ihr die Blume erhaltet.



Erst wenn Ihr das Blumenmädchen in der Stadt Kythos getroffen habt, besitzt Ihr die gesuchte Blume und könnt nun den Endgegner finden.



DONKEY KONG LAND 2™*

GB

Goldregen!

Wir haben für Euch zwei weitere affenstarke Cheats entdeckt, mit denen Ihr Dixies und Diddys Geldbörse auffüllt:

Mit dem ersten bekommt Ihr satte 40 Bananenmünzen, die Ihr zum Speichern verwenden könnt. (Natürlich könnt Ihr sie auch für ein paar Rundflüge mit Funky auf den Kopf hauen…) Dazu müßt Ihr auf dem Speicherbildschirm lediglich das Steuerkreuz nach rechts halten und währenddessen B, B, A und A drücken. Achtet auf das Klingelzeichen, das den Trick bestätigt.

Doch noch besser ist dieser Cheat: Wenn Ihr auf dem gleichen Bildschirm das Steuerkreuz nach links drückt und A, B, A, B eingebt, bekommt Ihr gleich alle 47 Kremling-Münzen mit einem Signalton auf Euer Konto gebucht. Jetzt könnt Ihr sofort in die geheimnisvolle verlorene Welt gehen und dem Oberbösewicht King K. Rool zeigen, was 'ne Affenharke ist.
Viel Vergnügen dabei!



Bei diesem Bild müßt Ihr die Kombinationen eingeben.



LUCKY LUKE ™*

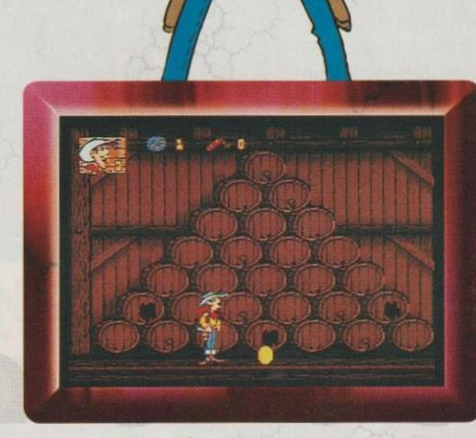
SNES

Versteckte Bonusrunde gefällig?

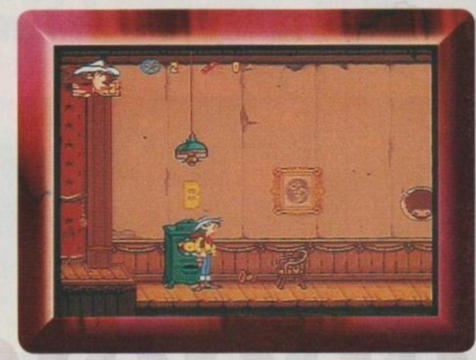
Ein echter Revolverheld schießt nicht nur schneller als sein Schatten, sondern hat auch einen Verstand, der schärfer ist als ein Bowie-Messer. So hat sich Lucky Luke bestimmt schon gedacht, daß der Saloon-Besitzer von Coyote Gulch ebenfalls ein goldenes B-Symbol versteckt haben muß.

Um es zu erhalten, muß Lucky mutig in den Keller des Saloons gehen und dort alle Gegner besiegen, die aus den leeren Weinfässern heraus auf ihn schießen. Wenn es ihm gelingt, die schießwütigen Gesellen zu entwaffnen, fallen goldene Taler von der Decke. Die Taler sammelt er dann ein.

Weiter gehts ins Erdgeschoß zum Glücksspielautomaten, in den die gesammelten Taler eingeworfen werden müssen. Und siehe da, der Hauptgewinn ist doch tatsächlich das lange gesuchte B-Symbol, das am Ende des Levels wieder eine Bonusrunde beschert!



Alles Gute kommt von oben!



Gewonnen!

SNES

SECRET OF EVERMORE™

Holt Euch das Juwelenhalsband!

Ich habe einen Trick herausgefunden, wie Ihr Euren liebsten und treuesten Kameraden in SECRET OF EVERMORE schon frühzeitig mit dem besten Halsband ausstatten könnt! Sobald Ihr nämlich den Flattergleiter erhalten habt und die Teile für die Rakete zu Professor Gallenstein bringt, fliegt Ihr zur Käfersteppe und besiegt Gorvul – den großen Bruder von Vulgor. Anschließend besucht Ihr nochmal Häuptling Schlauer Bär in dessen Dschungelhütte.

Diesmal allerdings schaltet Ihr mit Select auf den Hund um und sprecht Schlauer Bär an. Der redet zwar eigentlich nicht mit Hunden, aber er hat in der Käfersteppe ein Halsband gefunden, das er bereitwillig an Euren vierbeinigen Freund abtritt. Vergeßt jetzt aber vor lauter Freude nicht, noch Schlauer Bär anzusprechen, denn sonst entgeht Euch vielleicht eine alchemistische Formel…

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Michael Brüggenolte, Kassel

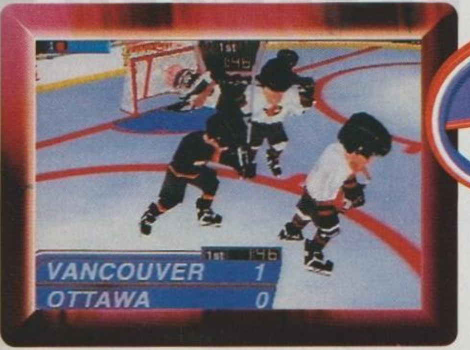


Netterweise überläßt Schlauer Bär seine Fundsache Eurem Hundiwau.

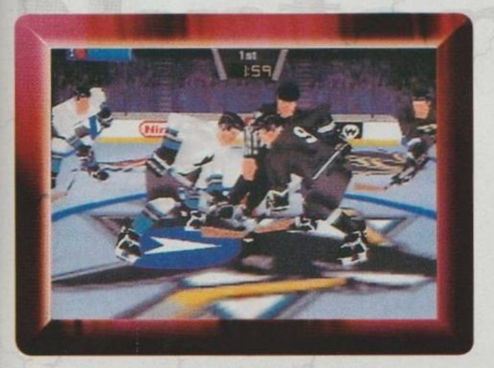
Nachwuchs für Korbjäger

Die Auswahl an Profispielern der NBA ist bei diesem Spiel wirklich reichlich. Allerdings habt Ihr Euch bestimmt schon gefragt, ob auch die Programmierer fähig sind, in der NBA zu bestehen. Mit Hilfe der folgenden Initialen und PIN-Nummern habt Ihr jetzt die Möglichkeit herauszufinden, wie sich acht Programmierer des Midway-Teams als NBA-Korbjäger anstellen. Schaltet Euer Modul ein und gebt im Hauptmenü die folgenden Codes ein:

Name	PIN-Nr.	Name	PIN-Nr.
Daniel	0604	Nfunk	0101
Morris	6000	Amrich	2020
Mednik	6000	Sno	0103
Root	6000	Eugene	6767



Die Helme der Spieler sind bestimmt Spezialanfertigungen.



Ob der Schiedsrichter bei diesen Kolossen überhaupt noch etwas zu melden hat?

Schwellköpp-Soccer

Für die Fußballfans haben wir hier das angekündigte zweite „Leckerchen" von unseren Spielexperten!

Abgesehen von den genialen Animationen und den fußballerischen Möglichkeiten haben die Programmierer eine sehr effektvolle Tastenkombination für Freunde witziger Bildschirm-action vorgesehen. Wenn das Titelbild des Spieles angezeigt wird, müßt Ihr auf Eurem Controller die folgende Tastenkombination flott und flüssig eingegeben: C oben, C oben, C unten, C unten, C links, C rechts, C links, C rechts, B und A. Haltet nun den Z-Knopf gedrückt und bestätigt mit Start. Wenn Ihr jetzt ein Spiel startet, werden Eure Spieler mit wahren SUPER-Hirnen ausgestattet sein. (Zumindest läßt die Größe der Köpfe darauf schließen…)

NBA HANG TIME™*

N 64



Mein Name ist nicht „Hase", und ich weiß auch noch Bescheid!

The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY™*

N 64

Manchmal kommts auf die Größe an…

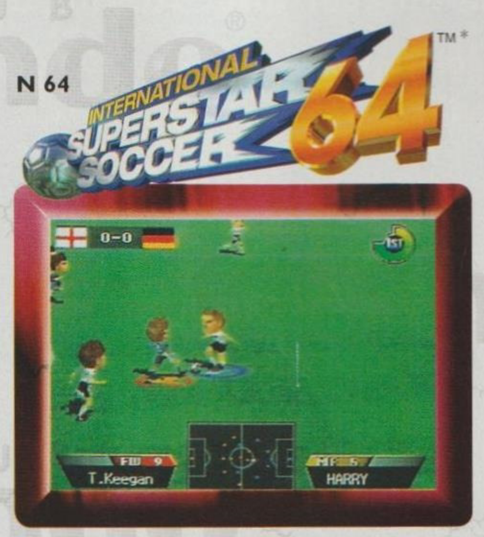
Für ganz neue Spielgefühle könnt Ihr mit den folgenden Tricks einige Veränderungen an Spielern und Eisfläche vornehmen. Begebt Euch zunächst zum Optionsbildschirm. Haltet hier den C-Knopf ▼ gedrückt und betätigt die R-Taste, damit Ihr folgende „Specials" eingeben könnt:

Um die Kopfgröße zu verändern, müßt Ihr den C-Knopf ▼ gedrückt halten und die R-Taste betätigen. Jedesmal, wenn Ihr diesen Code ausführt, werden die Köpfe der Spieler vergrößert. Wollt Ihr die Körpergröße verändern, so haltet Ihr den C-Knopf ◄ gedrückt und betätigt die R-Taste. Wiederholt Ihr diesen Trick, könnt Ihr verschiedene Größen einstellen.

Um die Spielfläche zu vergrößern, haltet Ihr den C-Knopf ▲ gedrückt und betätigt die R-Taste. Wollt Ihr die Spielfläche stattdessen verkleinern, haltet den C-Knopf ▲ gedrückt und betätigt die R-Taste erneut.

N 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64™*



Ob jetzt wohl mehr Kopfball-Tore fallen?



Disney DER KÖNIG DER LÖWEN

SNES, GB

Nach erfolgreicher Eingabe könnt Ihr im Level Eurer Wahl weiterspielen.

Heute ein (Löwen-)König?

„König werden – leicht gemacht" könnten die folgenden Tricks auch heißen, die Euch helfen sollen, schneller ein gekröntes Haupt zu erlangen!

Hier zunächst für alle Spieler mit der Super Nintendo-Version: Begebt Euch zunächst in das Optionsmenü Eures Spiels und drückt hier die Tasten B, A, R, R, Y. Nach erfolgreicher Eingabe befindet Ihr Euch direkt in dem Levelauswahlmenü und könnt das gewünschte Level mit dem A-, B- oder Y-Knopf auswählen. Bestätigt dann mit Start und beginnt das Spiel – wo immer Ihr wollt.

Natürlich wollen wir auch unsere zahlreichen Game Boy-, Game Boy Pocket- und Super Game Boy-Spieler nicht im Stich lassen. Pausiert während des Spiels in einem Level und drückt die Tasten B, A, A, B, A, A. Sofort befindet Ihr Euch direkt am Anfang des nächsten Levels. Auf diese Weise könnt Ihr Euch bis zum Endbild „vormogeln"!



Mario kam, sah... und siegte!!! *Sein erster Auftritt auf Nintendos64-Bit-Traumkonsole war das Jahrhundertereignis in der Videospielbranche. Kein anderes Spiel wurde von der Presse so hochgejubelt und erhielt so grandiose Kritiken wie SUPER MARIO 64. Shigeru Miyamoto landete mit seinem innovativen Mario-Kracher einen Bestseller, der schon jetzt, knapp ein halbes Jahr nach Erscheinen, als Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde.*

(jk)

SUPER MARIO 64™

Power & Innovation im Mega-Maßstab





Aus jedem Blickwinkel könnt Ihr Euch das Spielgeschehen anschauen.

Neue Maßstäbe setzt SUPER MARIO 64 in puncto Gameplay, Grafik und vor allem Fun, Fun und nochmal Fun! Man merkt dem Spiel sofort an, daß die Programmierer mit ganzem Herzen bei der Sache waren. Mario wurde für dieses 3-D-Jump'n'Run in eine neue Dimension katapultiert. Es wurden tonnenweise neuer Aktionen und Bewegungsmöglichkeiten hinzuprogrammiert, die Mario über Nacht zur vielseitigsten Figur der Videospielszene gemacht haben. Auch verstanden es die Programmierer, die gewaltigen Rechenleistungen des Nintendo64 optimal einzusetzen. Allein die Möglichkeit, sich das Spielgeschehen aus verschiedenen, frei wählbaren Kameraperspektiven betrachten zu können, zeigt wie komplex sich das Spiel präsentiert. Erstmals kann man sich in einem Jump'n'Run völlig frei im dreidimensionalen Raum bewegen. Niemals zuvor wurde ein derart perfektes 3-D-Environment auf den Bildschirm gezaubert.



Eindrucksvoller können 3D-Szenarien nicht mehr dargestellt werden.





Eine von Marios zahlreichen neuen Fähigkeiten: Die Verwandlung in den unbesiegbaren Metall-Mario.

Die Mutter aller Abenteuer

Der berühmte Klempner, der weltweit mittlerweile schon bekannter als Micky Maus ist, kämpft in diesem Jump'n'Run-Thriller um das Wohl seiner geliebten Prinzessin. Toadstool wurde von Marios Erzrivalen Bowser in die Mauern des Schlosses hineingezaubert. Die Wandgemälde des wundersamen Schlosses sind eigenständige Welten, die Bowser mit der Macht der Powersterne nach eigenen Wünschen verändern möchte. Klar, daß der mutige Rohrverleger da nicht tatenlos zuschauen kann. Eines weiß er ganz genau: Wenn er seine Prinzessin aus den Klauen des scheinbar größenwahnsinnig gewordenen Bowser befreien will, muß er den Kampf seines Lebens ausfechten. Mario ist bereit!





Zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Mario scheut keine Mühen, um die schöne Prinzessin zu befreien.



Sternensuche im polygonen Traumland

Auf Bob-Ombs Bombenberg

Wie bereits angesprochen, hat Mario für sein neues Abenteuer eine Menge zusätzlicher Fähigkeiten erlernt. Die wird er auch brauchen, um bereits in der ersten von insgesamt 15 riesigen Welten zu bestehen. Bob-Omb ist der Herrscher dieser Welt. Er hat die Powersterne über das ganze Spielfeld verteilt und gut versteckt. Der Bombenkönig regiert sein Reich vom Bergplateau aus. Mario besucht den fürchterlichen Regenten und wird von ihm herausgefordert. Nach einem kurzen, aber äußerst heftigen Kampf, gibt der Bob-Omb auf und überreicht Mario den ersten Powerstern.

Bob-Ombs Bombenberg



Der Kampf gegen König Bob-Omb erschüttert das Land...

... doch Mario scheint alles unter Kontrolle zu haben!

Besiegt den schnellen Koopa!

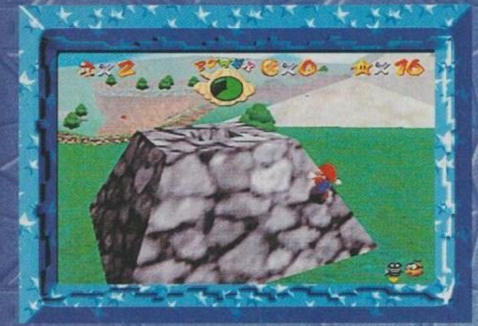
Der rasanteste Flitzer im ganzen Land heißt Koopa. Mario hat zwar nur sehr kurze Beine, dafür bestehen die aber aus reinen Muskelpaketen. Das Wettrennen führt über Stock und Stein, bis ganz nach oben auf die Bergspitze. Kann Mario die Turbo-Kröte einholen oder muß er eine bittere Niederlage einstecken? Nur wer als erster die Fahnenstange erreicht, darf sich über einen weiteren Stern freuen.



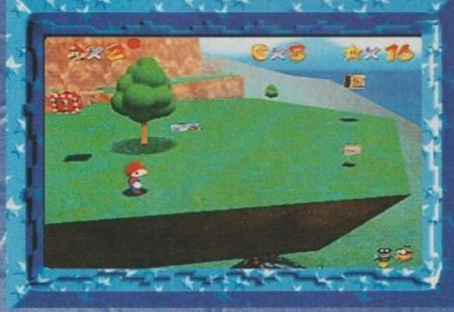
Mario hat hier noch die Nase vorn.

Die schwebende Insel

In hohe Regionen treibt es unseren Lieblingsheld auf der Jagd nach diesem Powerstern. Nach kurzer Diskussion mit der rosa Bombe am Anfang des Kurses steigt Mario kurzentschlossen und todesmutig in die Kanone und läßt sich in die Lüfte katapultieren. Auf diese Weise erreicht er die schwebende Insel und somit auch den Powerstern.



Hier befindet sich eine der mächtigen Kanonen.



Die schwebende Insel ist erreicht!

Im Flug zum nächsten Powerstern

Der nächste Powerstern wartet bereits auf den mutigen Klempner. Doch bevor er ihn in seinen Händen halten kann, muß Mario riskante Schüsse aus Kanonen und schwindelerregende Flüge durch die Luft in Kauf nehmen. Hat er alle Münzenringe am Himmel passiert, erhält er einen weiteren Powerstern. Noch unzählige weitere Aufgaben erwarten ihn in dieser und in den 14 anderen Welten. Insgesamt kann er 120 Powersterne finden. Ihr merkt schon, daß es keine einfache Sache wird, Prinzessin Toadstool zu befreien. Bleibt nur zu hoffen, daß Ihr die Sache in die Hand nehmt und den gestreßten Helden sicher durch das aufregendste Abenteuer aller Zeiten führt.



Da kommt Freude auf! Mario im Tiefflug durch die Münzenringe.

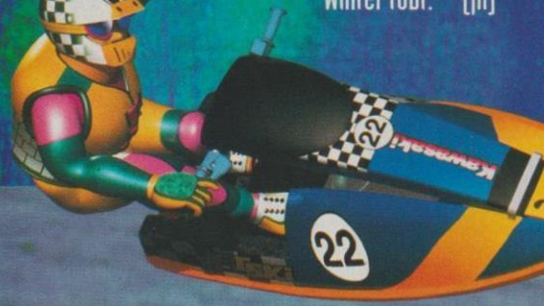


Am Ende gibt es nur einen strahlenden Helden: Super Mario!!!

Erinnert Ihr Euch noch an den letzten Urlaub? Sonne, Strand, heiße Mädchen in knappen Bikinis und Meer. Tja, wer jetzt im Winter die heißen Tage nicht missen und sich den Sommer in die gute Stube holen möchte, der sollte WAVE RACE 64 in die Nintendo64-Konsole einstecken.

Das wohl spektakulärste Rennspiel aller Zeiten garantiert Euch multiple Wassersport-Fun-Stunden vor der Flimmerkiste, während draußen der Winter tobt. [ik]





WAVE RACE 64 – Der Kult

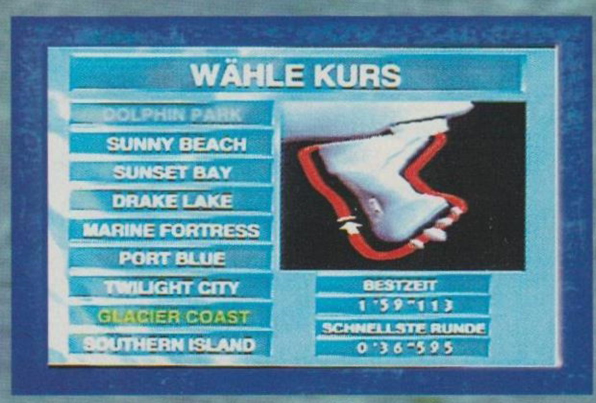
Obwohl WAVE RACE 64 noch gar nicht so lange in den Verkaufsregalen der Händler zu finden ist, hat es unter den Videospielern bereits einen Kultstatus erreicht. Die geballte 64-Bit-Power des Nintendo64 ermöglicht noch nie gesehene Grafiken. Allein die Nebel- und Spiegeleffekte des Kurses Drake Lake rufen selbst bei den verwöhntesten Zockern ein genüßliches Zungenschnalzen hervor. Dazu kommt dann noch die absolut realitätsnahe Umsetzung des Fahrverhaltens der Jet Skis. Jede auch noch so kleine Berührung des 3D-Analog-Joysticks wird direkt auf den fahrbaren Untersatz übertragen. Meterhohe Sprünge, 180°-Turns, waghalsige Saltos und irrsinnig schnelle Rennen sorgen dafür, daß Ihr beim Spielen von WAVE RACE 64 keine ruhige Minute findet. Denn bei diesem Spiel heißt das Motto: Wer rastet, der hat bereits verloren!



Langsam verzieht sich der Morgennebel und die Sonne bricht durch.

Die Schauplätze des Geschehens

Auf insgesamt acht Strecken könnt Ihr Euer Können unter Beweis stellen. Jeder einzelne Kurs hat seine ganz speziellen Tücken. Spiegelglatte Eisschollen, schlüpfrige Sprungschanzen, extrem enge Tunneldurchfahrten, meterhoher Wellengang und noch weitere, zahllose Schwierigkeiten machen aus den Strecken wahre Geschicklichkeitsparcours. Natürlich bleibt bei all diesen kniffligen Situationen und dem rasanten Tempo nicht viel Zeit, um sich die raffinierten grafischen Leckerbissen zu betrachten. Doch Ihr solltet ruhig einmal ein Rennen sausen lassen und ab und zu mal einen Blick in die Umgebung wagen. Überzeugt Euch selbst von der gewaltigen Rechenleistung des Nintendo64!







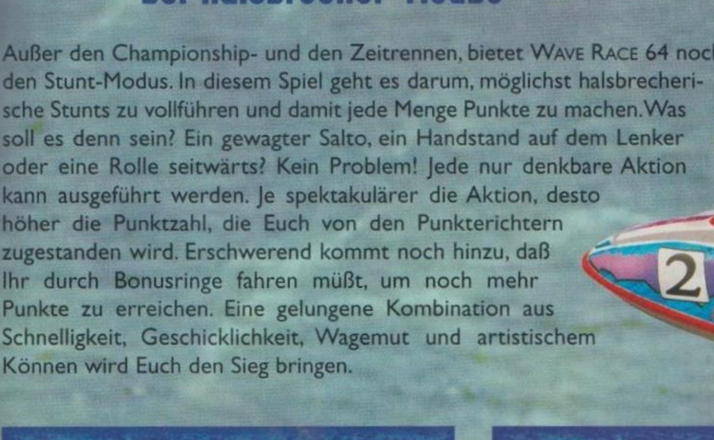






Die acht verschiedenen Kurse werden in insgesamt vier Schwierigkeitsgraden gefahren. Der letzte Schwierigkeitsgrad, der Extrem-Modus, wird gegen den Uhrzeigersinn gefahren. Das heißt, daß Ihr die acht Strecken spiegelverkehrt fahrt. Laßt Euch versichern, daß das keine leichte Aufgabe ist. Ihr müßt Euch wieder völlig neu orientieren. Der Expert-Modus ist wirklich nur für absolute Jet-Ski-Profis zu empfehlen. Höchste Kollisionsgefahr

Der Halsbrecher-Modus



Außer den Championship- und den Zeitrennen, bietet WAVE RACE 64 noch den Stunt-Modus. In diesem Spiel geht es darum, möglichst halsbrecherische Stunts zu vollführen und damit jede Menge Punkte zu machen. Was soll es denn sein? Ein gewagter Salto, ein Handstand auf dem Lenker oder eine Rolle seitwärts? Kein Problem! Jede nur denkbare Aktion kann ausgeführt werden. Je spektakulärer die Aktion, desto höher die Punktzahl, die Euch von den Punkterichtern zugestanden wird. Erschwerend kommt noch hinzu, daß Ihr durch Bonusringe fahren müßt, um noch mehr Punkte zu erreichen. Eine gelungene Kombination aus Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Wagemut und artistischem Können wird Euch den Sieg bringen.



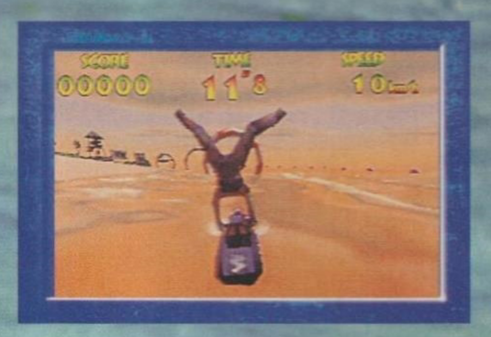
Rückwärts auf dem Lenker sitzend, erhofft sich dieser Fahrer jede Menge Punkte.



Noch zwei Sekunden bis zum Checkpoint...



Nur Fliegen ist schöner!



Für diese artistische Einlage muß man vorher schon ein wenig geübt haben.



Wave Race für die Hosentasche

Wer auch unterwegs nicht auf das Wave Race-Spektakel verzichten möchte, dem kann natürlich geholfen werden. Einfach nur den (Super) Game Boy (Pocket) aus der Tasche kramen und schon kann es losgehen! Natürlich bietet auch die Version für Nintendos tragbare Konsole jede Menge Renn-Action mit abgefahrenen Jet Skis. Das Besondere an dieser Version ist, daß Ihr es mittels des Game Link-Dialogkabels sogar zu viert (!) spielen könnt. Für reichlich Spannung ist also gesorgt. Und wenn Ihr einen flotten Wave Race-Vierer veranstaltet, solltet Ihr schon im Voraus für genügend Proviant sorgen. Die Stunden, die Ihr auf den Rennpisten verbringt, werden wie im Fluge vergehen.

2 be or not 2 be!

Wolltet Ihr schon immer mal Eure Freunde so richtig schön abzocken? Kein Problem! Habt Ihr WAVE RACE 64 erst einmal oft genug gespielt und die ersten Trainingseinheiten hinter Euch gebracht, könnt Ihr Eure Freunde zu einem Rennen herausfordern. Im 2-Spieler-Modus könnt Ihr herausfinden, wer der schnellste Wave Race-Pilot unter Euch ist. Heiße Duelle werden über den geteilten Bildschirm flimmern und Ihr werdet um jede Hundertstelsekunde fighten. Das Nintendo64 benötigt keinen zusätzlichen Mehr-Spieler-Adapter oder sonstiges kompliziertes Zubehör. Dank des eingebauten (!) 4-Spieler-Adapters braucht Ihr nur noch die Controller einzustöpseln und schon kann die lustige Zweier-Party beginnen.

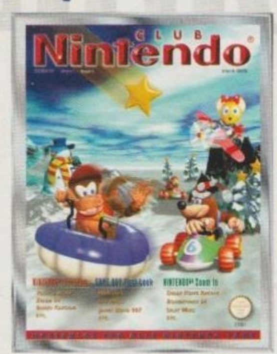


Dem Sieger gebührt der verdiente Applaus.





Impressum



Titelmotiv: Diddy Kong Racing

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm), Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh), John D. Kraft (jk), Thomas Rinke (tr)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert, Nicole Wiesmann
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung:	Sabine Schnabel, Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Jürgen Spachmann, Fotosatzstudio m, Aschaffenburg
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser/Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim, Telefax: 0 60 26 - 95 03 08, E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.lylatwars.de http://www.diddy-kong-racing.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

